ARKHAM HORROR

INVESTIGATORS GAMEBOOKS

LA OSCURIDAD SOBRE ARKHAM

JONATHAN GREEN

minotauro

ARKHAM HORROR

INVESTIGATORS GAMEBOOKS

LA OSCURIDAD SOBRE ARKHAM

JONATHAN GREEN

minotauro

SINOPSIS

Contempla Arkham desde otra perspectiva a medida que tus decisiones cambien el curso de la historia en los nuevos Libro juegos de InvestigadoresCuando un famoso profesor aparece muerto y su cadáver, derretido, les toca a los Investigadores de Arkham descubrir qué horrores ocultos han sido los responsables de su destino.

Elige tu camino, tu Investigador, y reúne aliados sobre la marcha para dar caza a su asesino antes de que vuelva a actuar.Sin embargo, Arkham está llena de misterios y muchos desean que la verdad siga sepultada, ansiosos por dar comienzo a una nueva era llena de muerte y oscuridad que devorará el mundo tal y como lo conoces. ¿Podrás detenerla antes de que sea demasiado tarde?

LA

OSCURIDAD

SOBRE

ARKHAM

JONATHAN GREEN

ARKHAM HORROR

Es el apogeo de los locos años veinte, un nuevo interés por las artes, la ciencia y la recuperación del pasado han abierto las puertas hacia un mundo más amplio por explorar…

Sin embargo, una oscura sombra se cierne sobre la ciudad de Arkham. Seres extraterrestres conocidos como los Primigenios acechan en el vacío que hay más allá del espacio y el tiempo, retorciéndose en los umbrales entre los mundos.

Es necesario impedir los rituales ocultos y destruir a las criaturas alienígenas antes de que los Primigenios conviertan nuestro mundo como su maltrecho hogar.

Solo un puñado de almas valientes con mentes inquisitivas y la voluntad de actuar se enfrentan a los horrores que amenazan con destrozar este mundo.

¿Vencerán?

Para Jake

SALUDOS, DETECTIVE.

Bienvenido a Arkham.

Al abrir este librojuego de Investigadores, has asumido el papel de uno de los valientes investigadores dispuestos a descubrir la verdad tras los extraños sucesos ocurridos en la legendaria ciudad encantada de Arkham.

Un librojuego es un libro y un juego al mismo tiempo. Las decisiones que tomes, así como tu éxito en las pruebas de **VOLUNTAD**, **INTELECTO** y **COMBATE,** determinarán la ruta que seguirás a través del libro y, por tanto, el éxito o el fracaso de tus intentos por desentrañar los siniestros misterios que esconde en su interior. Si has jugado a otros librojuegos de aventuras, ya sabrás cómo funcionan; pero esto es Arkham y aquí algunas cosas son un poquito… diferentes. Así que será mejor que leas las siguientes instrucciones antes de empezar a investigar.

A diferencia de lo que ocurre con la mayoría de juegos, no hace falta que te aprendas todas las normas antes de empezar tu aventura, pero sí que deberías meterte de lleno en el papel de detective. Toma nota de nombres, ubicaciones y cualquier otra cosa que pueda resultarte útil durante el juego. Algunas pistas serán obvias, sin embargo, otras estarán ocultas. Si es la primera vez que te embarcas en este tipo de aventuras o simplemente estás deseando empezar, puedes saltarte algunas de las instrucciones siguientes y pasar directamente a la acción: el libro te presentará las diferentes opciones a elegir y las pruebas a las que te enfrentarás sobre la marcha. Sin embargo, si tienes curiosidad por conocer todos sus entresijos, hay unas cuantas cosas que debes saber antes de empezar e indicaciones adicionales que te serán útiles.

QUÉ NECESITARÁS

Te harán falta unos dados de seis caras normales y corrientes (con un par bastará). Ve a por ellos ya… ¡buen trabajo! También necesitarás algo para llevar un registro de los avances de tu investigador. Puedes usar la **Hoja de personaje,** un cuaderno o una hoja de papel. Necesitarás algo con lo que escribir y, puesto que tu investigador tanto puede ganar o perder **PISTAS**, **RECURSOS**, **VIDA**, **CORDURA**, **[OBJETOS]** y **{CAPACIDADES}** a lo largo de su búsqueda, un lápiz será lo ideal. Y lo que es más importante: tendrás que elegir el investigador cuyo papel desempeñarás una vez dé comienzo tu aventura.

ELEGIR UN INVESTIGADOR

Después de esta introducción encontrarás los perfiles de tres investigadores: la camarera **Agnes Baker,** el reportero **Rex Murphy** y el boxeador **Nathaniel Cho.** Hay más investigadores disponibles en nuestra página web que puedes descargar, pero si es la primera vez que juegas a un librojuego de Investigadores, te recomendamos que antes escojas uno de los tres que se incluyen en este libro.

Cada perfil de investigador muestra todos sus objetos, habilidades, capacidades y debilidades, así como su **VIDA** y **CORDURA**, iniciales. Antes de empezar, deberías copiar estos datos en tu Hoja de personaje (o simplemente descargar las versiones ya rellenadas de la Hoja de personaje del investigador que hayas elegido de nuestra página web).

HOJAS DE PERSONAJE

Ahora, con tu Hoja de personaje, ya lo tienes prácticamente todo a punto para empezar, pero antes es útil entender un poco mejor la información que hay en ella, pues te representa en el papel del investigador que hayas elegido: ahora tú eres él y compartiréis el mismo destino. La Hoja de personaje registra tu progreso mediante diversas estadísticas de juego y dispone de un espacio para anotar cualquier cosa que recojas sobre la marcha, como **PISTAS** y **RECURSOS**.

HABILIDADES: VOLUNTAD, INTELECTO Y COMBATE

Cada investigador tiene tres habilidades: **VOLUNTAD, INTELECTO** y **COMBATE.** Durante la aventura te enfrentarás a desafíos que pondrán a prueba estas habilidades de distintas formas. Cuando afrontes una de estas pruebas, la entrada en cuestión te explicará cómo resolverla. Las habilidades se representan con un número, y este puede cambiar a lo largo de la investigación.

VIDA Y CORDURA

Estas dos estadísticas de juego describen el bienestar físico y mental de tu investigador.

Al igual que las habilidades, se representan con un número y tienden a bajar a lo largo de la aventura (de hecho, pueden llegar a tener un valor negativo), aunque también pueden subir. Un marcador bajo de **VIDA** o **CORDURA** afectará de forma negativa a tus

probabilidades de éxito cuando te enfrentes a distintos retos. Pero, cuando una de estas estadísticas caiga por debajo del cero, las cosas se pondrán realmente feas, así que te instamos a que apuntes estos impactos en tu Hoja de personaje. Intenta no perder la cabeza, por favor.

CAPACIDADES Y DEBILIDADES

Las Capacidades y Debilidades representan las aptitudes o limitaciones especiales del investigador que hayas elegido. La mayoría comienza con un número reducido de ambas, y puedes adquirir otras a medida que avance tu investigación. Las Capacidades y Debilidades se representan con palabras clave que no significan nada por sí solas, pero pueden desencadenar bonificaciones, penalizaciones u otros efectos en función de los desafíos con los que te topes durante tu aventura. No hace falta que te aprendas de memoria las Capacidades y Debilidades de tu investigador, pero cuando una entrada mencione una de ellas, tendrás que revisar tu Hoja de personaje para ver si los efectos descritos se aplican o no en tu caso.

A veces puedes obtener una Capacidad o Debilidad en el transcurso de tu investigación. Los misterios que rodean Arkham no son aptos para los cobardes y pueden inquietar a cualquier investigador por curtido que esté, lo que te concederá predisposiciones como **{EMBRUJADO}** o **{PARANOIA}** que no se irán por sí solas. Pero también se pueden obtener grandes poderes y capacidades… si tienes la fortaleza e inteligencia necesarias para ganártelas. Tampoco desaparecerán así como así, para bien o para mal.

La mayoría de investigadores también empiezan con una Capacidad principal y una Debilidad principal. Solo puedes tener una de cada, y no puedes perderlas u obtenerlas durante el transcurso de tu aventura. Estas Capacidades principales y Debilidades principales representan aspectos clave de la personalidad de tu investigador, y cada una de ellas te otorga una norma especial que convertirá la aventura en una experiencia única para ti y tu personaje. Encontrarás todos los detalles sobre ellas en tu perfil de investigador.

PERDICIÓN

Los misterios cada vez más profundos y sus consecuencias no solo te afectarán a ti, sino también al mundo que te rodea. Mientras Arkham se esfuerza por luchar contra la oscuridad que conspira para envolverla, el estado del entorno cambia en consecuencia.

La **PERDICIÓN** aparecerá cuanto más desentrañes el misterio que esta contiene, y representa una degradación del estado de la humanidad que, a su vez, favorece al de las criaturas y los Primigenios que ejercen su influencia sobre Arkham. Obtener **PERDICIÓN**

no es precisamente recomendable. Intenta no dejar el universo a merced de los seres sobrenaturales, ¿vale?

OBJETOS

Los Objetos son exactamente lo que uno se esperaría: elementos diversos que tu investigador puede llevar consigo o recoger por el camino. Por ejemplo, ahora mismo tú tienes tu [LÁPIZ] y tu [DADO DE SEIS CARAS]. Estos objetos son palabras clave sin ningún tipo de propiedad especial, pero pueden resultar útiles en ciertas situaciones a lo largo de tu aventura.

La mayoría de investigadores poseen un objeto inicial que representa una posesión personal especialmente útil o apreciada y que se encuentra en su perfil de investigador.

Esto también te proporciona una regla especial que puede ayudarte en determinados momentos de tu aventura. Estos objetos son exclusivos de ese investigador en particular y no pueden perderse, transferirse u obtenerse.

Como hemos dicho, se pueden encontrar y recoger otros objetos durante la investigación a medida que recorras Arkham y hables con sus excéntricos habitantes, pero en tu viaje puede que te topes con otros que, salvo que estén escritos entre corchetes, como tu [LÁPIZ], no pueden recogerse. Anota los objetos que obtengas en tu Hoja de personaje, pero elígelos con cuidado. Algunos pueden usarse para luchar contra criaturas aterradoras, mientras que otros pueden hacer añicos la cordura que tanto aprecias. El poder corrompe, o eso dicen…

PISTAS Y RECURSOS

Si tienes suerte, como detective descubrirás un montón de **PISTAS** por el camino y obtendrás **RECURSOS** que te ayudarán cuando las cosas se compliquen. Los investigadores empiezan con **0 PISTAS** y **0 RECURSOS**, pero pueden adquirirlos a lo largo de la aventura. Cuando obtengas una **PISTA** o **RECURSO**, añade una marca en la casilla correspondiente de tu Hoja de personaje. A veces tendrás la oportunidad de gastar una **PISTA** o **RECURSO** para hacer un poco más fáciles las pruebas o los acertijos a los que te enfrentes. Si lo haces, tacha el número correspondiente de marcas de tu Hoja de

personaje o consulta tu perfil de investigador para informarte de las capacidades concretas de cada investigador con relación a gastar **PISTAS** y **RECURSOS**.

¿TODO LISTO PARA EMPEZAR?

Esperamos que así sea. No va a ser fácil, pero encontrar el valor para dar el primer paso es lo más arduo. Desde ahora, las decisiones que tomes y el camino que elijas seguir serán los que determinen tu destino, así como tu habilidad y un poquito de suerte.

Este librojuego consta de entradas numeradas de forma individual. En función de tus decisiones (o de tu éxito en diversos desafíos, pruebas y acertijos), tendrás que desplazarte a una entrada concreta numerada al final de cada sección. Cuando lo tengas todo a punto para empezar, ve a la sección **Introducción**, lee el prólogo del investigador que hayas elegido y que la suerte te acompañe. Arkham, y el mundo tal y como lo conocemos, está en tus manos.



AGNES BAKER

LA CAMARERA

VOLUNTAD	INTELECTO	COMBATE	VIDA	CORDURA
5	2	2	6	8

OBJETO INICIAL

[HERENCIA DE HIPERBÓREA]: Si superas una prueba usando tu VOLUNTAD, ganas +1 RECURSO.

CAPACIDAD PRINCIPAL

{HECHICERO}

Una vez por aventura, puedes usar tu VOLUNTAD en lugar de tu COMBATE en una pelea o una prueba.

DEBILIDAD PRINCIPAL

{RECUERDOS OSCUROS}

Cada vez que gastes una PISTA, tira un dado. Si el resultado es 1, Agnes pierde -1 CORDURA.

OTRAS CAPACIDADES

{MÍSTICO}
{MAGIA}
{ESTUDIOS ARCANOS}

OTRAS DEBILIDADES

{EMBRUJADO}

PERFIL DE INVESTIGADOR DE AGNES BAKER



NATHANIEL CHO

EL BOXEADOR

3	2	5	9	6
VOLUNTAD	INTELECTO	COMBATE	VIDA	CORDURA

OBJETO INICIAL

[ARMA OCULTA]:
Una vez por aventura,
puedes añadir +3 a tu COMBATE.

CAPACIDAD PRINCIPAL

{BOXEADOR}

Si sacas un 6 mientras usas tu COMBATE, añade +1 a tu puntuación total. (Si estás tirando más de un dado, añade +1 por cada 6 que saques.)

OTRAS CAPACIDADES

{DEFENSOR}
{COMBATIENTE}
{FUERTE}

DEBILIDAD PRINCIPAL

{PERSEGUIDO POR LA MAFIA}

Cada vez que obtengas un RECURSO, tira un dado. Si la puntuación es más baja que tu número actual de RECURSOS, no obtienes un RECURSO.

OTRAS DEBILIDADES

{DELINCUENTE}

PERFIL DE INVESTIGADOR DE NATHANIEL CHO



REX MURPHY

EL REPORTERO

VOLUNTAD	INTELECTO	COMBATE	VIDA	CORDURA
3	4	2	6	9

OBJETO INICIAL

[CUADERNO DE PERIODISTA]:
Empiezas con +1 PISTA.

CAPACIDAD PRINCIPAL

{REPORTERO}
Si sacas un 6 mientras usas tu INTELECTO, ganas +1 PISTA.

DEBILIDAD PRINCIPAL

{LA MALDICIÓN DE REX}
Si sacas doble mientras usas tu INTELECTO o VOLUNTAD, considera la puntuación de cada dado como un 1.

OTRAS CAPACIDADES

{BUSCADOR}

OTRAS DEBILIDADES

{MALDITO}

PERFIL DE INVESTIGADOR DE REX MURPHY

AGNES

Otro largo y duro turno llega a su fin, pero trabajar de camarera en el Restaurante de Velma sigue siendo la tapadera perfecta para ti. Así puedes atar todos los cabos que puedan aportarte más información acerca de tu vida pasada como poderosa hechicera y seguir la batalla que empezó tu antiguo yo contra las maquinaciones de la miríada de poderes sobrenaturales que serían testigos de la destrucción de Arkham.

Seguro que algunos clientes del restaurante se sorprenderían al descubrir que la razón por la que te mudaste a la ciudad fue su historia en torno a la brujería y los sucesos extraños. Algunos, pero no todos. El Restaurante de Velma es un hervidero de chismorreos y rumores relacionados con el lado oscuro de Arkham, y tus pesadillas sobre figuras envueltas en túnicas negras que entonan escalofriantes ensalmos no han hecho más que empeorar últimamente.

Ahora ve al **1**.

NATHANIEL

Ya hace tiempo que le diste la espalda al cuadrilátero desde que la banda de los O'Bannion te presionó para amañar peleas a su favor. Así no era como te imaginabas que iría tu carrera de boxeador, y si eso era todo lo que podías esperar, no querías saber nada de ello. Así que lo dejaste y ahora te vales de tus puños para proteger a los ciudadanos inocentes de Arkham de la mafia.

Esta noche, tu intención es patrullar las calles como de costumbre. Pero algo se acerca; lo notas en el aire, como el cambio de presión previo a una tormenta. Sin embargo, antes de empezar tu ronda, te pasas por el Restaurante de Velma para reponer fuerzas con un café y una porción de tarta de cerezas de cara a lo que está por venir.

Ahora ve al **1**.

REX

Has perdido la pista de otra noticia, esta vez porque el astrofísico parece haberse ido para no volver. Desde luego, nadie en el Observatorio Warren parecía saber dónde estaba el Dr. Waugh durante tus interrogatorios de esta tarde. Tienes suerte de que parezcas caerle bien a Doyle Jeffries, el editor del *Arkham Advertiser*, porque si no, no sabrías a ciencia cierta cuánto tiempo más podrías permanecer en esta ciudad.

Clavas los ojos en el remolino de líquido negro como el cieno mientras remueves el café y entonces, cuando estás seguro de que ninguno de los empleados del restaurante mira, sacas la botella de [WHISKY] y rápidamente echas un poco en la taza antes de retornar el frasco al bolsillo de tu abrigo.

Mientras le das un sorbo a la bebida, ahora más estimulante, te consuelas con el hecho de que hasta el periodista más novato puede dar con una noticia en el Restaurante de Velma. Solo tienes que esperar.

Ahora ve al **1**.

1

El Restaurante de Velma es un lugar muy frecuentado en la ciudad de Arkham.

Proporciona exactamente lo que su clientela espera de un establecimiento así: café caliente, comida casera en raciones abundantes y un refugio del viento y la lluvia; pero no es el tipo de sitio en el que puedes quedarte para siempre. Al otro lado de las ventanas, en el mundo exterior, ves cómo el sol se arrastra hacia las colinas cubiertas de abetos al oeste de Arkham. Es hora de marcharse.

Justo cuando te dispones a recoger tus cosas, una voz con tono elevado te llama la atención y tus ojos se clavan en una de las mesas ocupada por dos ancianos. Uno de ellos es un hombre de barba cana; la otra, una mujer delgada e irritable con el cabello plateado cortado de forma austera al estilo *bob*. Sus ropas no solo encajan con su avanzada edad, sino que también sugieren que ambos pertenecen al ámbito académico.

Conoces bien a ese tipo de personas. Arkham está repleta de ellas.

Como si se hubiera percatado de que su acalorada discusión ha atraído tu atención, la mujer te lanza una mirada mordaz antes de reanudar la encarnizada disputa que mantiene con su acompañante en voz más baja. Puede que no oigas lo que dice, pero a juzgar por su lenguaje corporal, la forma como se inclina hacia adelante, encorva los hombros y alza el índice en el aire, está claro que algo no le hace demasiada gracia. El hombre, por otro lado, ha adoptado una actitud distante hacia la conversación y parece que apenas se limita a responder a la diatriba de la mujer.

Entre ellos hay dos tazas vacías y un plato manchado de grasa. La vajilla sucia atrae a las moscas, que siempre parecen arreglárselas para colarse en el restaurante a través de las puertas y ventanas abiertas, a pesar de que su presencia resulta inusual en esta época del año. Una de ellas se pasea por la mesa, seguramente para dar buena cuenta de los cristales de azúcar esparcidos por la superficie de melamina. Su impredecible baile tembloroso te hipnotiza mientras la observas hasta que, de pronto, la mujer la aplasta con la mano en un momento de furia, sobresaltándote.

El hombre le responde algo entre susurros al tiempo que ella retira la mano y, en un abrir y cerrar de ojos, desliza los dedos hacia sus labios como si se llevase algo a la boca.

Todo ocurre tan rápido que te preguntas si habrá sido fruto de tu imaginación. Sin embargo, cuando vuelves a mirar de reojo hacia la mesa, la mosca ha desaparecido.

Sientes un extraño nudo en el estómago. No es la primera vez que presencias comportamientos chocantes e inexplicables, y eso nunca acaba bien. No importa lo peculiar que sea la ciudad: Arkham sigue siendo tu hogar y sientes la obligación de protegerla pase lo que pase, pero ¿de verdad has visto a esa anciana comerse una mosca?

Tus reflexiones sobre si lo que has presenciado es cierto desaparecen en el momento en el que la mujer se pone de pie de forma abrupta. Está claro que las palabras del hombre han servido para llegar a una conclusión, y su acompañante abandona furiosa el restaurante. Unos segundos después, después de dejar un billete de un dólar arrugado sobre la mesa, el anciano la sigue, pero algo te dice que ella no le ha esperado.

Solo cuando la pareja se ha ido y la puerta del restaurante se cierra detrás del hombre, te das cuenta de que hay una libreta tirada en el suelo junto a la mesa en la que estaban sentados. No se parece en nada a los cuadernos que usan los camareros del restaurante para tomar nota de los pedidos de los clientes, así que supones que se le ha debido de caer a uno de los académicos.

Evitando levantar sospechas, te acercas a la mesa y te agachas para recoger la

[LIBRETA DEL DR. BLAINE]. Cuando la hojeas ves que las páginas están llenas de notas escritas a mano en una lengua que no entiendes.

Si quieres tomarte un momento para estudiar el cuaderno con más detenimiento, ve al

45.

Si prefieres abandonar el restaurante para ir en busca de los académicos y devolver la libreta a su legítimo dueño, ve al 75.

2

Oh, parece que te has metido donde no te llamaban. Y deberías tener cuidado con eso de visitar lugares desconocidos en la ciudad de Arkham, Massachusetts.

Si estás leyendo esto porque has terminado la primera sección y

simplemente has seguido adelante, debemos advertirte de que no tardarás en confundirte, por no decir que vas a perderte muy rápidamente, y eso conduce a la demencia. Este libro solo tiene sentido si vas saltando de entrada en entrada de acuerdo con las decisiones que tomes y las indicaciones que te den. Te sugerimos que vuelvas por donde has venido y elijas qué quieres hacer con la libreta que has encontrado en el suelo.



Por otro lado, puede que estés aquí porque crees que en esta sección se encuentra la solución a uno de los acertijos del libro. Lo siento, tampoco es así. ¿Quién dijo que encontrar todos esos detalles ocultos sería fácil? Pero, mira, llévate un Secreto igualmente. Toma el SECRETO: *Perdido en Arkham.*

Aunque puede que hayas llegado aquí en busca de Secretos. Está bien, a este invita la casa. Toma el SECRETO: *Secretos de los Primigenios.*

Ahora retoma lo que estabas haciendo, lo que puede que implique volver al 1.

3

Parece que has acabado en un callejón sin salida. Si no sabes por dónde seguir buscando pistas, el misterioso destino del Dr. Blaine seguirá siendo simplemente eso: un misterio.

No sabes qué está ocurriendo o si lo que has descubierto importa, pero tienes el alma en vilo, como si algo terrible se cerniese sobre Arkham. A partir de ahora seguirás con tu vida, pero siempre estarás pendiente de lo que ocurre a tus espaldas, porque en el fondo sabes que una gran

oscuridad acecha sobre la ciudad y nadie podrá escapar de su manto.

Toma el SECRETO: *Presagios tenebrosos.*

Fin.

4

Llamas a la enfermera para preguntarle si podría ayudarte. Vacila antes de girarse hacia ti y volver sobre sus pasos hacia donde te encuentras.

—¿Qué puedo hacer por usted? —pregunta, pero en lugar de sonar como una oferta de ayuda genuina, parece como si sospechase de ti.

—Me preguntaba si ya han traído al Dr. Blaine —le explicas tras decidir que no tienes nada que perder si dices la verdad, teniendo en cuenta que ya estás esperando fuera de la morgue.

—Creo que sí —responde la mujer—. Tendría que estar por allí. —Señala la puerta que tienes a tus espaldas con un movimiento de la cabeza.

—Gracias…? —Miras detenidamente su placa, pero no logras leerla con claridad.

Ella duda antes de responder:

—Ruth Turner.

—Ha sido usted muy amable, señora Turner.

—De nada. Ahora, si me disculpa…

La enfermera vuelve hacia su camilla, sobre la que yace un cuerpo cubierto por una sábana, y prosigue con su camino hasta girar por una esquina y desaparecer.

Toma el SECRETO: *La forense.*

Solo entonces te das cuenta de que hay una [ETIQUETA IDENTIFICATIVA] en el suelo y, al recogerla, ves que pone «Desconocido». Te preguntas si la etiqueta se habrá caído del cadáver de la camilla y te planteas por un momento seguir a la enfermera

Turner para preguntárselo, pero finalmente cambias de opinión.

Si quieres, añade la [ETIQUETA IDENTIFICATIVA] a tu Hoja de personaje y ve al 36.

5

Mientras estás hablando con el policía, los dos agentes vuelven a salir del edificio y le hacen señas al sargento y a su compañero para que se acerquen. Tras un intercambio de palabras y varias órdenes, te arriesgas a preguntarle al sargento qué ha ocurrido.

—Lamento decir que se ha hallado un cuerpo en un despacho de la tercera planta, así que esta investigación se centrará a partir de ahora en un homicidio —explica el sargento con voz grave.

Tal y como temías. El Dr. Blaine, el dueño de la libreta que sigue en tu bolsillo, ha sido asesinado por el monstruo contra el que luchaste. Te estremeces, consciente de la suerte que has tenido al escapar con vida.

En cuanto al cuaderno, te preguntas si esta fue la razón por la que el académico fue eliminado. Será mejor que tengas cuidado con quien descubra que la [LIBRETA DEL DR.

BLAINE] está en tu poder, ya que podrías correr un grave peligro. Sin embargo, aún no tienes ni idea de qué hay escrito en ella y no puedes evitar pensar que la clave para resolver este misterio radica en su interior.

Si quieres ir a La vieja tienda de Magia de la parte alta de la ciudad con la esperanza de encontrar a alguien que pueda ayudarte a descifrar los crípticos apuntes del Dr. Blaine, ve al 171.

Si prefieres observar cómo se desarrollan los hechos aquí, en la Universidad Miskatonic, pero a cierta distancia, ve al 41.

6

Sopesas las palabras de la profecía una vez más. No tienes muy claro qué significa

«cuando la luna muera en la oscuridad», pero parece bastante amenazador. Y lo de

«entonces un nuevo dios se levantará» suena aún peor. Eso, unido a «uno de tres el premio reclamará», hace que te preguntes si existirán

tres facciones trabajando juntas para que se cumpla la profecía… y qué consecuencias traería eso para Arkham.

Toma el SECRETO: *Cuatro oculto.*

¿Podría haber estado el Dr. Blaine involucrado con una de estas facciones? Y, si es así,

¿eso significa que la profesora Nidus también lo está? Quizá estuvieran discutiendo por

eso. Pero también tenía sus dudas acerca del Dr. Waugh, el astrofísico. ¿Qué tiene que ver él con todo esto?

Con el Dr. Blaine fuera de juego, si quieres llegar hasta el fondo de lo que le ocurrió, vas a tener que investigar a sus rivales: la profesora Nidus y el Dr. Waugh. Pero ¿a quién quieres inspeccionar primero?

Si quieres indagar acerca de la profesora Nidus, ve al **125**.

Si prefieres averiguar más cosas sobre el Dr. Waugh, ve al **155**.

7

Al echar un vistazo más de cerca a la lista con las fechas y al libro abierto por una página repleta de gráficas relacionadas con la órbita de la luna, resulta evidente que el propietario de estos documentos (¿el Dr. Waugh, quizá?) ha calculado que esta misma noche tendrá lugar un eclipse lunar.

Toma +**1 PISTA** y ve al **170**.

8

Sacudes la puerta con más fuerza aún y, con los ojos clavados en el estrecho hueco que queda entre los batientes, divisas lo que parece un listón de madera redondo en sección transversal de una pulgada de diámetro. Parece como si alguien hubiese bloqueado la entrada introduciendo el palo de una escoba o una fregona a través del tirador y un gancho en la pared situada al otro lado de la puerta.

Miras a ambos lados rastreando a tu alrededor con desesperación en busca de algo que puedas usar para mover el palo.

Si tienes una [SIERRA QUIRÚRGICA], ve al **295**.

Si no, ve al **270**.

9

Te has abstraído hasta tal punto que tardas un momento en procesar lo que tu subconsciente ha oído alto y claro. Cuando lo haces, cierras el libro de golpe con desazón. Lo que oyes es un sonido similar al chirrido de los grillos y al chasquido de las cigarras. Y lo que es peor: proviene del interior de una de las vitrinas colgadas de la pared detrás de ti.

La incredulidad supera tu miedo, así que cruzas la sala muy despacio con los ojos clavados en una enorme cetonia dorada con el caparazón del color del aceite para motores en un charco de lluvia. Sus alas extendidas tiemblan antes de detenerse por completo; un movimiento que se repite una fracción de segundo después. Por el rabillo del ojo, ves una mosca de color verde botella brillante encerrada en otro de los aparadores haciendo lo mismo. Tu respiración se acelera.

Desvías tu atención del escarabajo a la mosca y observas que las patas de esta se crispan en una frustrada danza espasmódica mientras sus alas comienzan a moverse, como si intentara liberarse del alfiler de acero que atraviesa su cuerpo para asegurarlo al tablón en el que se encuentra.

La fascinación da paso al horror a medida que el miedo supera el recelo y las implicaciones de lo que estás presenciando empiezan a reafirmarse.

Haz una prueba de pánico. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD**. Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto. Si tienes la Debilidad

{EMBRUJADO}, réstale 1. ¿Cuál es el resultado?

Total de 9 o más: ve al **43**.

8 o menos: ve al **22**.



10

Te acercas al cuerpo con recelo. El hombre no se mueve, y notas cómo una sensación gélida desciende lentamente por tu columna vertebral. ¿Está muerto? Tiene los ojos cerrados y no ves signos evidentes de que esté respirando. Sin embargo, tampoco adviertes ningún indicio de lesión. Sabes que algunas enfermedades pueden provocar que una persona parezca que está muerta aunque permanezca con vida, y quizá este sea uno de esos casos. O eso esperas, al menos.

Armándote de valor, extiendes una mano hacia la zona de su garganta que está al descubierto y presionas el cuello con la punta de los dedos. El tacto de su piel es frío y sudoroso. No distingues pulso alguno. De pronto, la ventana vuelve a repiquetear violentamente por el viento, sobresaltándote, y apartas la mano de golpe.

Dudas que puedas hacer nada por este hombre ahora mismo, pero quizá puedas ir a buscar ayuda en caso de que exista la más mínima posibilidad de que siga con vida.

Si quieres ir a buscar ayuda, ve al **28**.

Si prefieres acercarte a la ventana abierta, ve al **52**.

11

La luz intermitente de las farolas te guía hacia una enorme casa del tamaño de una mansión colonial, cuyo esplendor parece hacerse

añicos. Pese a que la Casa Abaddan



(tal y como pone en la placa de la entrada) debió de ser gloriosa tiempo atrás, resulta bastante evidente que ahora ha caído en el olvido. Posee una curiosa mezcla entre los estilos palaciego y gótico, con una columnata de pilares en la parte delantera y las ventanas puntiagudas con parteluces propias de un castillo alemán. Toma el SECRETO:

Localización nueve.

Ubicada sobre una enorme parcela de tierra, destaca entre el resto de propiedades del barrio y está protegida de la carretera por un espeso seto de tejo. En el porche, una lámpara brilla sobre la puerta principal, a la que te aproximas siguiendo un amplio camino de gravilla. No hay nadie alrededor y en la zona reina un silencio sepulcral. de todos modos, tienes la sensación de que hay unos ojos fijos en ti mientras te abres paso hacia la mansión.

Si quieres acercarte a la puerta principal, ve al **18.**

Si prefieres abandonar el camino y adentrarte en la oscuridad que se extiende entre los árboles para rodear lentamente la casa, ve al **120.**

12

Cuando colocas el plano sobre tu copia del mapa de jardinería y lo iluminas por detrás, ves que existe un túnel que parece conducir hacia

una nevera que, a su vez, conecta con una bodega situada debajo de la vivienda. Toma el SECRETO: *Siete oculto.*

—Seguro que merece la pena intentarlo, si conseguimos adentrarnos en la casa sin que nos vea ninguno de los miembros de la secta o sus sirvientes —dice el Dr. Blaine.

No tienes muy claro a qué se refiere con eso de «sirvientes» en este contexto, pero no puedes evitar sentir que no habla de criados o asistentas.

Y así, ambos cruzáis el césped descuidado de la parte trasera del edificio hasta el huerto de árboles frutales repleto de maleza, en el que se encuentra la entrada al túnel de la nevera revestida de ladrillos. Este tiene la amplitud justa para que caminéis en fila, y te encorvas para evitar darte en la cabeza con el techo de adobe húmedo. Si tienes la Debilidad **{CLAUSTROFOBIA}**, pierdes **−1 VOLUNTAD**.

Mientras recorréis el pasaje frío y húmedo guiados por la luz que el Dr. Blaine mantiene encendida a tus espaldas, os sorprendéis al ver que estáis regresando sobre vuestros pasos en el terreno, solo que ahora a diez pies bajo tierra. A medio camino, llegáis a la nevera de aspecto cónico. Tal y como sospechabais, el pasillo continúa hacia la casa, pero el paso está bloqueado por una puerta de hierro oxidado.

Por suerte, esta no está cerrada con llave y se abre con un fuerte chirrido en cuanto la empujas. Sin embargo, antes de que podáis seguir adelante, el Dr. Blaine posa una mano sobre tu hombro obligándote a detenerte.

—Espere —dice la voz del doctor—. Debe eliminar la barrera sobrenatural que protege este lugar y cualquier otro obstáculo físico. Saque el cuchillo. —Vacilas por un momento antes de obedecer—. Así —dice, extendiendo la mano para sujetarte la muñeca y dirigiendo tus movimientos como si trazaras cortes con el filo. Cuando termina, suelta tu muñeca y deja caer tu brazo—. Ya podemos continuar — anuncia con lo que parece un suspiro de alivio.

Una sensación gélida desciende lentamente por tu columna vertebral. ¿Qué tipo de promesas habrá hecho para que le impidan poner un pie en los límites de la propiedad sin disipar primero las barreras mágicas que la protegen?

Pero te has comprometido a llevar a cabo esta empresa, así que continúas recorriendo el túnel con la certeza de que, sea lo que sea lo que se esconde en el interior de la casa, es más temible que el Dr.

Blaine. La galería conduce a un tramo de escaleras que asciende hasta una trampilla. Esta, a su vez, se abre fácilmente para dar paso a la bodega representada en el plano del edificio. Desde allí, atravesáis una puerta de madera sin ornamentos que os lleva a una despensa repleta de todo tipo de alimentos.

Si quieres examinar a fondo la despensa, ve al **35**.

Si preferirías continuar tu camino sin demora, ve al **54**.

13

De pronto, un grito brota de la garganta de la mujer que permanece de pie sobre la plataforma de piedra, un alarido que encarna la rabia y la frustración de la sacerdotisa.

Y, por primera vez, la Secta de la Asimilación interrumpe su cántico. Todos los ojos siguen su mirada, también los tuyos.

Al otro lado de los paneles de cristal que forman el techo del invernadero, el cielo nocturno permanece despejado y, desde tu posición, puedes ver la esfera blanca y redonda de la luna situada entre una miríada de estrellas tan luminosas como diamantes. Sin embargo, también divisas cómo la sombra de la Tierra comienza a arrastrarse lentamente por la cara del satélite.

Pero ¿por qué esto provocaría una reacción así a la profesora Nidus? ¿Tendría que completarse su ritual antes de que tuviera lugar el eclipse? La respuesta no se hace esperar. Algo se aproxima a la Casa Abaddan en la oscuridad de la noche y, a medida que se acerca, la luz que baña el invernadero ilumina una aberración imposible y espantosa con un resplandor amarillento ictérico.

Has visto demasiadas cosas increíbles esta noche, pero nada como lo que se precipita en estos momentos hacia el bastión de la Secta de la Asimilación. A grandes rasgos parece un pájaro, pues tiene las alas extendidas y una boca con aspecto de pico. Pero, en realidad, sus alas son colosales, como las de un murciélago gigante, y su boca es una cavidad abierta repleta de hileras de colmillos alargados que parecen protuberancias del propio pico.

Sin embargo, hay algo en esta criatura aún más inquietante que su aspecto: no parece estar del todo presente, pues cuando intentas centrar tu mirada en ella, su cuerpo se muestra borroso, como si estuviera desenfocado o hecho de alguna sustancia incorpórea parecida a la niebla o al humo.

Mientras se aproxima entre la oscuridad de la noche, la criatura emite un alarido chirriante que retumba con claridad en el interior del lugar de reunión de la secta y que suena como si presagiase la perdición de todos los que se encuentran ahí. Y en cada uno de los aleteos del ave se produce otra revelación estremecedora: a lomos de esta gran bestia se halla un hombre.

—Dr. Waugh —sisea el Dr. Blaine a tu lado—. Él tampoco se ha quedado de brazos cruzados.

Sin embargo, lo peor está por llegar. Mientras tú y todos los presentes en el invernadero aguardáis la llegada del astrofísico errante, la obstrucción terrestre de la luz solar se completa y la luna se tiñe de negro.

Entonces, algo cambia inmediatamente. El orificio del cielo del que pende la luna parece haberse convertido exactamente en eso, en un orificio. Aunque sabes que el satélite está suspendido en una órbita a 250 000 millas por encima de la Tierra, lo único que ves ahora es un profundo vacío, pero no el vacío del espacio, sino el de una cavidad entre realidades. Allí donde debería estar situado el satélite natural de la Tierra se abre ahora un portal exorbitante, una abertura entre tu universo y otro cosmos desconocido.

Algo se mueve en el interior de esta puerta entre realidades. Algo inmenso. Una entidad con garras, múltiples fauces distendidas y una infinidad de ojos que emergen de entre las neblinas interestelares de los semilleros planetarios.

Haz una prueba de autocontrol. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD** y tu **CORDURA**. Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto.

¿Cuál es el resultado?

Total de 10 o más: ve al **292**.

9 o menos: ve al **37**.

14

No hay rastro alguno del Dr. Waugh en su despacho, y el único lugar en el que se te ocurre buscarlo es en el propio observatorio. Sin embargo, ya has estado allí.

Si quieres volver a abrirte camino a través del edificio para regresar al

lugar en el que encontraste la llave, ve al 170.

Si prefieres abandonar el Observatorio Warren y buscar una respuesta a este misterio en otra parte, ve al 140.

15

Rodeáis el lateral del edificio con la esperanza de encontrar una ventana batiente entreabierta, pero, por desgracia, no halláis nada por el estilo, la casa está cerrada a cal y canto. Pero no vais a dejar que eso os detenga.

Agarras una piedra de un parterre situado debajo de una ventana y la lanzas contra la esquina inferior de esta. El cristal se hace añicos con un chasquido agudo. Entonces, extendiendo la mano para atravesar con cuidado el agujero entre el cristal, descorres el pestillo y abres la ventana. No obstante, cuando te dispones a trepar por ella para acceder a la sala oscura situada al otro lado, el académico se detiene.

—Espere —ordena con voz tensa—. No basta con romper cualquier barrera física; también debe acabar con las defensas sobrenaturales. Saque el cuchillo.

Vacilas por un momento antes de obedecer y, cuando lo haces, la hoja te resulta pesada en la mano y extrañamente cálida, como si se tratase de un ser vivo.

—Así. —El anciano hace con gestos los movimientos que le gustaría que efectuaras con el acero ritual y, cuando lo imitas, se relaja visiblemente. Sin embargo, esto solo provoca que tu incomodidad aumente. ¿Qué tipo de promesas habrá hecho si no puede entrar en la propiedad a menos que las salvaguardas místicas que la protegen se disipen?

—Ya podemos continuar.

Al oír las palabras del doctor, trepas a través de la ventana y te topas con una oscuridad opresiva que envuelve unas figuras negras y amorfas que se ciernen sobre ti, pero te das cuenta de que son simplemente una cajonera y un par de sillones de orejas.

En cuanto encuentras la puerta de la sala, la abres y entras al conocido interior de la casa, de cuyas paredes cuelgan las mismas escenas del Arkham de hace cientos de años y las exquisitas cortinas de terciopelo exactamente iguales.

Sin embargo, los cuadros y el mobiliario mullido no son lo único que te resulta familiar allí. ¿Por qué la secta necesitaría guardias humanos si las criaturas del enjambre le sirven como centinelas?

El zumbido furioso de las criaturas te alerta de su presencia antes de verlas. Alzar la mirada es un error fatal. Mientras un par de insectos horribles de tamaño considerable desciende hacia vosotros, divisas unas avispas parecidas a unos escarabajos

horripilantes que se escabullen entre los arquitrabes y la cornisa de revoque como abejas apiñándose alrededor de la entrada a una colmena.

—Trilogogs —dice entre dientes el Dr. Blaine.

Parece evidente que esos bichos monstruosos están vigilando el camino a las dos puertas al final del pasillo, situado frente a la entrada principal de la casa.

El académico señala la puerta doble con tiradores de bronce.

—Tenemos que ir por allí.

—Entonces tendremos que abrirnos camino a puñetazo limpio —puntualizas.

—¡Pues eso haremos! —declara tu acompañante.

De pronto, una luz resplandece en su mano, aunque no parece que tuviese ningún medio para encenderla, y el ligero olor a ozono impregna el aire. Sin embargo, en lugar de preocuparte por lo que hace el Dr. Blaine, decides centrar tu atención en los insectos que se aproximan hacia vosotros. Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 a tu total para esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Debilidad

{MIEDO A LOS INSECTOS}, resta 2. Si el total es 15 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Debilidad

{MIEDO A LOS INSECTOS}, resta 2. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 15 o más, ganas la segunda ronda.

Ronda tres: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si has ganado la segunda ronda, añade 2. Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de la ronda para añadir 2 al total. Si tienes la Debilidad **{MIEDO A LOS INSECTOS}**, resta 2. Si el total es 13 o más, ganas la tercera ronda.

Si has ganado la tercera ronda, ve al **74**.

Si has perdido la tercera ronda, ve al **20**.

16

Tras estrellarte contra la puerta con todas las fuerzas que logras reunir, tu esfuerzo se ve recompensado por el satisfactorio sonido de la madera de alrededor del cerrojo astillándose. La puerta se abre de par en par y a trompicones vuelves a salir al pasillo mientras parpadeas ante la repentina luminosidad.

Notas cómo los hombros te laten por haberlos usado de ariete, pero la euforia que sientes al haber conseguido liberarte te permite olvidarte del dolor con más facilidad.

Pierdes **−1 VIDA**.

Ve al **151**.

17

Una vez ahuyentadas estas entidades imposibles y etéreas, te apresuras hacia las puertas del observatorio solo para encontrarte con que están cerradas a cal y canto y las luces apagadas. El edificio modernista está sumido en un silencio sepulcral y en la oscuridad más absoluta. No puedes perder más tiempo aquí si quieres llegar al fondo de este misterio.

Gasta o **1 PISTA** o **1 RECURSO** o toma **+1 PERDICIÓN**. Luego ve al **140** para buscar en algún otro lugar.

18

Con valentía, subes las escaleras que conducen a la puerta principal, pero luego, te detienes. El portal que tienes frente a ti está hecho de madera oscura y lisa y, bajo la luz de la lámpara, puedes apreciar unas imágenes fantasmagóricas entre las vetas: unas figuras similares a los ojos compuestos y bulbosos de las moscas, a la delicada tracería de unas alas membranosas y a cientos y cientos de patas hirsutas y

retorcidas.

Si quieres llamar a la puerta para atraer la atención de quienquiera que se encuentre en la casa, ve al **58**.

Si preferirías intentar abrir la puerta sin llamar primero, ve al **34**.

19

Te toman las huellas dactilares (anota que tienes los [DEDOS ENTINTADOS] en tu Hoja de personaje) y no tardas en encontrarte en un calabozo situado en las entrañas de la comisaría del Barrio Este junto al resto de maleantes arrestados esa tarde. Un hombre con una barba rala enterrada bajo un pesado abrigo ronca en una esquina, mientras que una anciana ataviada con un vestido largo remendado y un chal está sentada sobre el banco con la mirada perdida en la lejanía. El primero emana olor a alcohol y a algo mucho peor, y la otra proyecta un aura de antigua gloria, pues su echarpe, su ropa, sus joyas e incluso su rostro dan la impresión de haber gozado de gran belleza antes de que la escasez pecuniaria y una vida llena de adversidades deteriorasen su encanto.

Asumes que te tocará esperar un largo rato antes de hablar con alguien que pueda sacarte del aprieto en el que te encuentras, así que tomas asiento en el banco junto a la mujer, que en esos momentos murmura para sí misma de una forma bastante perturbadora.

—No confía en esa tal profesora Nidus, ¿sabes? —Es entonces cuando la anciana te mira—. La del Departamento de Biología. No se fía de ella ni un pelo. Y tampoco le cae demasiado bien el Dr. Waugh. Él es un… Oh, ¿cómo se llama…? Un as-tro-fí-si-co —

dice, separando todas las sílabas de la palabra—. Trabaja en el Observatorio Warren, pero casi nunca sale de su despacho.

—¿Quién? —preguntas sin poder evitarlo—. Quién no confía en ellos, digo.

—El Dr. Blaine, por supuesto —responde la anciana con una risita, dándote un codazo.

¿Cómo sabe tanto sobre el Dr. Blaine y sus compañeros?

De pronto, la mujer agarra tus manos y su semblante cambia antes de lanzarte una mirada penetrante.

—¡Veo oscuridad en tu futuro!

Ahogas un grito ante este inesperado giro de los acontecimientos. Su comportamiento te perturba e intriga a partes iguales.

Si quieres apartar las manos, ve al **99.**

Si quieres mantenerlas entre las suyas y ver qué ocurre a continuación, ve al **159.**

20

A pesar de tus esfuerzos por defenderte de los trilogogs, hay demasiados. El enjambre se abalanza sobre ti y sus patas multiarticuladas se enredan en tu pelo mientras sus antenas retorcidas te acarician la piel. Pero lo peor llega cuando su conducta exploratoria cesa y recuperan su actitud agresiva.

Una docena de púas envenenadas se sumerge en tu cuerpo para inyectar en él su veneno letal, provocándote un dolor insoportable. Sin embargo, el tormento no dura mucho: la toxina no tarda en invadirte y caes inconsciente, probablemente para no volver a despertar jamás.

Fin.

21

Para cuando llegas a la Universidad Miskatonic, la noche ha extendido su manto púrpura sobre Arkham. Los edificios universitarios parecen ahora bloques de sombras, aunque ciertos elementos, como algunas entradas y ventanas, resaltan por el rastro de una luz artificial o por el parpadeo ocasional de una lámpara de aceite.

Sin embargo, uno está más iluminado que el resto debido a la presencia de varios coches de policía y otros vehículos con los faros encendidos: el Edificio de Ciencias. Y

no solo eso, sino que además se ha levantado un cordón policial alrededor de la entrada, controlado por un único oficial. Cerca de allí, un grupo de hombres se encuentra profundamente enfrascado en un debate. Tres de ellos llevan las gorras con visera y los uniformes del Departamento de Policía de Arkham, mientras que el otro es un individuo alto que viste una gabardina larga.

Si tienes la Capacidad **{POLICÍA}** o **{DETECTIVE}**, ve al **297.**

¿Qué quieres hacer?

Intentar colarte en el edificio evitando el cordón policial: ve al **61**.

Hablar con los policías: ve al **81**.

22

En la sala resuena el zumbido amortiguado de los insectos a medida que más y más de ellos cobran una vida imposible a pesar de permanecer ensartados por aquellos lacerantes alfileres. Darte cuenta de lo que está ocurriendo supone otro esfuerzo para tu ya atribulada mente y no puedes soportar la idea de quedarte allí ni un minuto más, así que huyes de la estancia dejando atrás los libros y los secretos que contienen.

Pierde −**1 CORDURA** y ve al **151**.

23

Empiezas a rebuscar entre los mapas y papeles que cubren la mesa de la oficina. Hay todo tipo de mapas celestes, libros con tablas que detallan las órbitas planetarias y una página con fechas escritas a mano. Parece el típico desorden propio de un erudito, aunque también podría haberlo causado alguien que hubiese salido de allí a toda prisa.

Haz una prueba de investigación. Tira un dado y añade al resultado tu **INTELECTO**.

Puedes gastar **1 PISTA** para tirar dos dados y elegir el número más alto. ¿Cuál es el resultado?

Total de 7 o más: ve al **180**.

6 o menos: ve al **7**.

24

No puedes esperar a que ocurra lo que sea que el Dr. Blaine tenga en mente. Puede que él te haya dado alguna que otra pista, pero tú has desentrañado este misterio por tu cuenta. No le debes nada a nadie, ni mucho menos a alguien que seguramente tenga sus propios motivos ocultos.

¿Y bien?, ¿qué quieres hacer?

Ver si hay algo a tu alrededor que puedas usar contra la Secta de la

Asimilación: ve al

48.

Atacar a los sectarios: ve al **221**.

Inventarte alguna otra estrategia: ve al **109**.

25

El pomo gira, la puerta se abre y te adentras en una sala de la que la Sociedad de exploradores de Arkham se enorgullecería. Está claro que se trata de una biblioteca cartográfica. La enorme proyección del mundo de Mercator que cubre toda una pared por sí sola te habría bastado para darte cuenta de ello, pero también hay varios atlas gigantescos abiertos encima de una larga mesa situada en el centro de la estancia, además de un baúl con planos junto a una pared contigua. En una esquina de la sala, situado en un pedestal de ébano al lado de la pared del mapa, hay un globo terráqueo ornamentado. Frente a él, a la derecha de este colosal plano, descansa sobre un atril dorado un globo celeste igualmente decorado que parece mostrar las posiciones de las estrellas en el cielo.

Encima del mapamundi hay una cita literaria pintada en la pared:

«En el cielo y en la tierra hay más de lo que puede soñar tu filosofía, Horacio.»

HAMLET, ACTO 1, ESCENA 5

No hay nadie más en la biblioteca, así pues, ¿qué quieres hacer ahora?

Examinar la proyección cartográfica de Mercator: ve al **86**.

Examinar el globo terrestre: ve al **44**.

Examinar el globo celeste: ve al **70**.

Abandonar la sala: ve al **151**.

26

Las penurias que has sufrido esta noche te han pasado más factura de lo que pensabas.

A pesar de que la adrenalina le ha proporcionado a tu atribulado cuerpo un empujoncito, esto no basta para que puedas ponerte a

salvo. Sin fuerzas, y física y mentalmente débil por lo que has tenido que afrontar, te derrumbas antes siquiera de lograr salir del invernadero. Pero nunca llegarás a presenciar el final cuando este llegue,

pues para entonces habrás sucumbido bajo los pisotones de los sectarios que prosiguen con su lucha.

Fin.

27

—El despacho de la profesora Nidus está en la segunda planta, junto a la colección de Kafka —te indica el Dr. Christopher—. Ahora, si me disculpa, tengo trabajo pendiente.

Por favor, cierre la puerta al salir.

Está claro que tu audiencia con el entomólogo ha llegado a su fin. Mientras abandonas su despacho cerrando la puerta a tus espaldas tal y como te ha solicitado, sopesas cuál será tu siguiente paso.

Si quieres ir hacia el despacho de la profesora Nidus, ve al **298.**

Si preferirías abandonar el Edificio de Ciencias y proseguir con tu investigación en otra parte, ve al **140.**

28

Sin más dilación, abandonas el despacho para atravesar el pasillo apresuradamente cuando, de pronto, te topas con cuatro oficiales de policía que avanzan en tu dirección.

A estos, a su vez, les sigue un hombre de aspecto nervioso, empleado de la secretaría de la universidad.

—¡Alto! —grita el fornido sargento al mando del grupo, y tú obedeces. Mientras se acerca a ti, el hombre continúa hablando—: Nos han informado de que se ha producido un altercado y es posible que uno de los profesores haya sufrido un ataque. ¿Sabe algo?

Abres la boca para hablar justo cuando dos de los policías te apartan de un empujón para atravesar la puerta aún abierta del despacho del Dr. Blaine.

—¡Sargento! —lo llama uno de ellos—. Tiene que ver esto.

Ve al **262**.

29

Agarras el picaporte y cargas contra la puerta con ahínco, aunque esta no cede. Así que vuelves a intentarlo; solo que esta vez con más fuerza.

La puerta sigue totalmente cerrada, pero ahora tienes el brazo entumecido y sientes un hormigueo incómodo en las puntas de los dedos. Pierdes −**1 VIDA** y −**1 COMBATE**.

—Estamos perdiendo el tiempo —espeta el Dr. Blaine con tono indolente.

Tras descender los escalones, tu compañero se aleja apresuradamente por el camino de gravilla que rodea la casa hasta desaparecer por una esquina. Tú lo sigues al trote frotándote el hombro dolorido.

Ve al **15**.

30

Al lado del almacén encuentras varias gasas y un rollo de vendas. No te lo piensas dos veces antes de metértelos en el bolsillo, pues tienes el desagradable presentimiento de que te resultarán útiles más adelante.

Toma +**1 RECURSO** y el SECRETO: *Dos oculto*.

¿Qué quieres hacer?

Buscar el cadáver del Dr. Blaine entre los de las camillas: ve al **186**.

Buscar al académico en uno de los compartimentos refrigerados situados detrás de las resplandecientes compuertas de metal: ve al **226**.

Abandonar la morgue sin molestar a los muertos más de lo que ya lo has hecho: ve al

246.





31

No sirve de nada. Da igual la fuerza con la que embistas la puerta o sacudas el picaporte: permanece cerrada a cal y canto. Incapaz de salir, buscas un interruptor de la luz sin éxito. Pero no estás a solas en tu prisión, un zumbido furioso que parece proceder del interior de las propias paredes te acompaña. Para cuando tus captores consideren que por fin es hora de dejarte salir y prepararte para desempeñar el papel que interpretarás a partir de ahora en su ritual profano, te habrás convertido en un despojo delirante incapaz de negarse a ello, con la mente fracturada por este rumor exasperante que no cesa.

Fin.

32

Eres incapaz de aceptar lo que ven tus ojos. Aun así, la parte primitiva de tu cerebro entiende de forma instintiva que corres un grave peligro. Y, habiendo abandonado cualquier intención de encontrar al Dr. Waugh, sales corriendo del Observatorio Warren y desciendes de nuevo Crane Hill.

Solo esperas que, fueran lo que fueran aquellas cosas con alas brumosas, no tengan a bien perseguirte durante mucho rato o que puedas dejarlas atrás.

Pierde −**1 VOLUNTAD** y −**1 CORDURA** y después ve al **140**.

33

El despacho es un batiburrillo de trastos académicos de todo tipo, con numerosas pilas de libros y montañas de papeles, pero entre todo ello destacan varias maquetas de animales curiosos: el cráneo de lo que parece un gran felino en una vitrina polvorienta y el molde de yeso de una huella, aunque no llegas a discernir si pertenece a un gran simio, a un oso o a algo completamente distinto.

Tu atención se desvía entonces hacia un conjunto de fotografías enmarcadas y colgadas en la pared a tu izquierda. Entre ellas se encuentra un certificado académico con un marco ornamentado de madera bañada en oro que declara que Devlin Blaine es doctor de Filosofía en Zoología. Al observar más de cerca las fotografías, adviertes que todas ellas tienen algo en común: la imagen del caballero barbudo que ahora mismo se encuentra tendido en la silla detrás del escritorio. En una le están otorgando un premio en un banquete elegante, en otras aparece de pie junto a otros miembros de la facultad, y otra prueba que en el pasado visitó las Montañas Rocosas de Canadá. Ya no te cabe la menor duda de que el cuerpo sin vida pertenece, efectivamente, al Dr. Blaine. Toma +**1**

PISTA.

En la pared de las fotografías también hay un gran tablón de corcho adornado con todo tipo de recortes de periódicos, mapas celestes y bocetos repletos de notas escritas con símbolos incomprensibles. La

pared de enfrente está cubierta completamente por una monumental estantería.

Intentas ignorar la perturbadora presencia de lo que parece el cadáver del Dr. Blaine y sopesas tus opciones. ¿Dónde quieres buscar primero?

¿En el tablón de corcho? Ve al **114**.

¿En la monumental estantería? Ve al **94**.

¿En el escritorio? Ve al **63**.

34

El pomo gira y la gran puerta principal se abre ante ti para revelar un pasillo palaciego cuyo esplendor permanece intacto. El suelo es de mármol italiano pulido; el techo, de estuco blanco, y las paredes están decoradas con todo tipo de cortinas doradas y cuadros envejecidos cuyos colores han acabado apagándose debido al paso del tiempo y la descomposición. Desde el enorme vestíbulo, dos escaleras curvas gemelas ascienden hacia el segundo piso de la casa, mientras que una amplia arcada situada frente a ti conduce hacia un pasillo alfombrado revestido con paneles de roble pulido.

Si quieres subir las escaleras que conducen al piso superior, ve al **151**.

Si prefieres atravesar la bóveda, ve al **84**.

35

A pesar de que el Dr. Blaine está ansioso por continuar, se ha pasado la noche haciéndote perder el tiempo, por lo que, con un comentario frívolo sobre tu incapacidad para trabajar con el estómago vacío, registras apresuradamente las estanterías en busca de algo que llevarte a la boca, así como cualquier otra cosa que pueda resultaros útil a la hora de enfrentaros a la secta.

Echas mano de una rueda de queso y de la punta de una hogaza de pan de masa madre y acompañas este festín con media botella de vino de Burdeos. Toma +**1 VIDA** y

+**1 VOLUNTAD**.

También encuentras un gran [CUCHILLO DE PAN] y una botella de [BRANDY] del bueno.

Puedes tomar +**1 RECURSO** por cualquiera de estos objetos. Si te

quedas con ambos, toma

+2 RECURSOS.

Ve al **54**.

36

Junto a la puerta de la morgue, alguien ha dejado un carrito con todo tipo de artilugios clínicos que captan tu atención inmediatamente.

Si quieres examinar el contenido del carrito, ve al **66**.

Si solo quieres entrar en la morgue, ya que estás aquí, ve al **156**.

37

No puedes apartar la vista de la bestia del vacío que acecha en el interior del orificio abierto en el cielo. La simple certeza de que algo así exista, aunque sea en alguna dimensión lejana propia, basta para acercarte un paso más a una locura irreversible.

Pierdes **−1 CORDURA**.

Si tienes en tu haber el [INFORME DE ARCHIBALD], ve al **68**.

Si no es así, ve al **111**.

38

Irguiéndote de nuevo, rompes el contacto visual con el vacío inexorable y te centras en el aquí y ahora para apartar todos los pensamientos sobre la entropía cósmica y el fin del mundo de tu mente.

Estás buscando al Dr. Waugh y, de momento, tu esfuerzo no ha dado sus frutos, pero sabes qué estaba mirando a través del telescopio y cómo te has sentido al verlo. ¿Cómo te afectaría contemplar ese mismo punto hueco en el cielo horas y horas, noche tras noche?

Toma **+1 VOLUNTAD** y **+1 PISTA** y ve al **170**.

39

Te registran antes de llevarte a la celda. Si bien los policías que hacen el registro no parecen apreciar el valor de todas tus posesiones, sí que entienden la amenaza que representa un arma de fuego cargada, así

que te la quitan.

Tacha la [PISTOLA] de tu Hoja de personaje y pierde −1 **RECURSO**.

Ve al **19**.

40

Muchos miembros de la Secta de la Asimilación ocultan sus rostros tras unas máscaras encantadas, hechas a partir de cráneos humanos para eliminar toda individualidad en pro del enjambre, y corres el riesgo de perder tu sentido de la identidad y el libre albedrío cuanto más tiempo la lleves puesta.

Te arrancas esa horrible máscara de la cara y la tiras al suelo. Tacha la [MÁSCARA DE

CRÁNEO] de tu Hoja de personaje, pero toma +**1 VOLUNTAD**.

Tienes el tiempo justo para intentar otra cosa antes de que los sectarios te atrapen.

Si quieres utilizar un [TELESCOPIO DE LATÓN] (si tienes uno), ve al **212**.

Si quieres utilizar la Capacidad **{MAGIA}** (si puedes hacerlo), ve al **173**.

Si no tienes nada de estas cosas o no quieres recurrir a ellas ahora, ve al **275**.

41

Mientras observas todo ese ajetreo, ves que dos celadores sacan una camilla de una furgoneta negra y entran con ella al Edificio de Ciencias. Ya no cabe duda de que el Dr.

Blaine está muerto, pero ¿quieres arriesgarte a llamar la atención?

¿Qué quieres hacer?

Si tienes la Capacidad **{POLICÍA}** o **{DETECTIVE}**, ve al **297**.

Intentar colarte en el edificio evitando el cordón policial: ve al **61**.

Aproximarte a los policías y entablar conversación con ellos: ve al **81**.

42

Tomas por la fuerza a una figura delgada cercana a ti y les gritas a las demás que se queden donde están. Sin embargo, te sorprende en gran medida que los individuos con túnicas negras continúen avanzando hacia ti, aparentemente indiferentes a la suerte de su compañero. Por si fuera poco, el sectario que tienes en tus garras comienza a resistirse. Parece que tu rehén no está dispuesto a dejarse llevar pacíficamente.

Haz una prueba de lucha. Tira un dado y añade al resultado tu **COMBATE**. Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto. Si tienes la Capacidad **{ÁGIL}**, añade 1. ¿Cuál es el resultado?

Total de 8 o más: ve al **138**.

7 o menos: ve al **108**.

43

Apenas puedes creer lo que estás presenciando. Pero sí, lo estás haciendo; con tus propios ojos, además. Tampoco te atreves a dudar de su veracidad. Consigues mantener la calma, pero de todas formas retrocedes lentamente hacia la puerta. No quieres permanecer allí ni un minuto más de lo estrictamente necesario, por si tu mente comenzase a divagar. Toma +**1 VOLUNTAD**.

En cuanto sales de la biblioteca, respiras hondo varias veces para relajarte y sopesas tus opciones.

Si quieres intentar abrir la otra puerta, ve al **25**.

Si quieres volver al pasillo central, ve al **247**.

44

Es evidente que el globo es bastante viejo, pero se ha conservado cuidadosamente. No puedes evitar caer en la tentación de hacerlo girar y, cuando finalmente se detiene, oyes un suave chasquido. Sin embargo, en ningún momento se abre para revelar un compartimento con bebidas escondido.

¿Qué quieres hacer ahora?

Examinar la proyección cartográfica de Mercator: ve al **86**.

Examinar el globo celeste: ve al **70**.

Abandonar la sala: ve al **151**.

45

El cuaderno está lleno de garabatos esotéricos elaborados con esmero, pero son tan preciosos como ininteligibles. Algunas páginas están repletas de escrituras ideográficas que no se parecen a nada que hayas visto antes, mientras que otras muestran líneas y líneas de lo que parece una escritura invertida, aunque, cuando le das la vuelta, sigue sin tener sentido.

Y luego están los dibujos. Uno parece una curiosa vasija con forma de cigarra gigante cubierta de más de esos curiosos pictogramas, mientras que otros parecen ilustraciones anatómicas, aunque representan seres con garras deformes, las fauces distendidas y un número demasiado elevado de ojos. El simple hecho de observar esas imágenes tan crudas te revuelve el estómago, como si una de esas horribles criaturas se aproximara para ponerte una garra encima en ese mismo momento. Intentas convencerte de que no estás pensando con claridad, pero, igualmente, miras por encima de tu hombro por si acaso. Pierde **−1 CORDURA** y toma **+1 PISTA**.

Te da miedo pensar en los secretos que esconde el cuaderno, pero todavía sientes la imperiosa necesidad de saber más, aunque solo sea por entender el extraño comportamiento que mostraron los airados académicos. Y seguirás ignorando la verdad salvo que encuentres a alguien que te ayude a descifrar los símbolos que contiene.

Cuando meditas sobre los signos arcanos, un lugar se te viene a la mente de forma inmediata.

Si quieres llevar la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] a La vieja tienda de Magia de la parte alta de la ciudad, ve al **171**.

Si prefieres ir en busca de los académicos para devolverle la libreta a su legítimo dueño, ve al **75**.

46

Aunque te defiendes con valentía de las entidades etéreas, eres incapaz de derrotarlas.

Y si intentases abrirte paso hacia la entrada del observatorio, dudas que fueras a llegar con vida. De pronto, notas una frialdad extrema, como si esas extrañas criaturas estuvieran extrayendo de algún modo todo el calor del entorno ¡y de su presa! La única opción que te queda

es salir por patas mientras puedas y continuar tu búsqueda en otra parte confiando en que esas volátiles criaturas neblinosas no te sigan.

Pierde −**1 VIDA**, toma +**2 PERDICIÓN** y luego ve al **140**. Puedes gastar **1 PISTA** o **1 RECURSO**

para reducir la sanción de **PERDICIÓN** en 1; gasta **2 PISTAS** o **2 RECURSOS** para evitar añadir alguna **PERDICIÓN**.

47

—Sí, conozco al Dr. Blaine —responde el Dr. Christopher—. No mucho, pero lo conozco. Trabaja en el Departamento de Zoología. De hecho, vino a verme hace poco.

—¿En serio? —preguntas, pues esta información ha despertado tu interés—. ¿Y qué quería?

—Tenía varias dudas sobre una especie inusual de avispa y quería que le ayudase a identificarla. Tengo cierta reputación entre mis colegas por mi capacidad para identificar rarezas, los casos más extraños y asombrosos, dentro del mundo de los insectos.

—¿Y pudo ayudarle?

El entomólogo vacila antes de responder y su mirada se desvía hacia lo que quiera que sea aquello cubierto por el trapo que descansa sobre la mesa de trabajo detrás de él.

—No, pero eso no fue lo más insólito.



En un primer momento no sabes si atreverte a formular la pregunta por si sacas al hombre de su ensoñación y decide cerrar el pico, pero al final lo haces igualmente.

—Y entonces ¿qué es lo que fue más insólito?

—No dejaba de hablar sobre un huevo que andaba buscando.

Toma el SECRETO: *Buscador de huevos.*

Ya que el Dr. Christopher se está mostrando tan hablador, decides seguir sondeándolo. Pero ¿qué quieres preguntarle?

Si quieres interrogarle acerca de la profesora Nidus, ve al **228**.

Si prefieres preguntarle qué está haciendo, ve al **67**.

48

Rodeado por los seguidores del Señor de los Enjambres, ¿qué podrías usar para interrumpir el ritual de la secta y conseguir así salir de allí con vida?

Si quieres utilizar una [MÁSCARA DE CRÁNEO] (si tienes una), ve al **73**.



Si quieres utilizar un [TELESCOPIO DE LATÓN] (si tienes uno), ve al **212**.

Si quieres utilizar la Capacidad **{MAGIA}** (si puedes hacerlo), ve al **173**.

Si no tienes ningunas de estas cosas o no quieres recurrir a ellas ahora, ve al **275**.

49

Unas rendijas de luz visibles entre las persianas cerradas parecen indicar la presencia de alguien en la casa, pero no ves a ningún portero ni tampoco guardias de servicio mientras recorres el camino de la entrada. Tras subir los escalones que conducen a la parte delantera de la vivienda, intentas abrir la puerta, aunque no te sorprendes demasiado al descubrir que está cerrada.

—Debemos acceder, y rápido —sisea el Dr. Blaine echando una ojeada cargada de ansiedad al despejado cielo nocturno.

Tienes claro que quieres entrar en la vivienda, pero ¿qué te propones hacer ahora?

Si quieres forzar la entrada a través de la puerta principal, ve al **29**.

Si prefieres colarte a través de una ventana, ve al **15**.

Si crees que podrías intentar otra cosa, ve al **236**.

Ya sea por una alineación incognoscible de los astros o simplemente porque la profesora Nidus ha decidido que este sería el lugar elegido, el ritual de invocación está ligado a esta ubicación y a la extraña vasija decorada con motivos de cigarra. Nada de lo

que has visto sugeriría que el sacrificio humano forma parte de la invocación del Dios Enjambre o de Silenus, pero quizá la sangre humana sea clave para detenerla.

Ignorando al Dr. Blaine y abriéndote paso a empujones entre los sectarios, subes con torpeza los escalones que conducen a la parte superior del pedestal empuñando la Espada de Ark'at hasta llegar al jarrón que hace las veces de portal. Una vez allí, te encuentras a la profesora Nidus de pie frente a ti con una expresión de rabia, sorpresa y total desconcierto en el rostro y le sostienes la mirada. Es entonces cuando, con la seguridad de quien sabe que no le queda otra opción, bajas la daga ritual rápidamente para clavártela en el pecho.

Sientes por un momento un dolor gélido que luego se transforma en una calidez adormecedora que va extendiéndose poco a poco por todo tu cuerpo. Te desplomas sobre el suelo con una sensación de pesadez en los ojos. Apenas eres consciente de los gritos de ira de la profesora Nidus, que suenan amortiguados, como si procedieran de otra sala. Lentamente, los gritos se van desvaneciendo a medida que el latido sordo de tu débil corazón cobra fuerza en tus oídos, incluso cuando comienza a ralentizarse.

Sin embargo, antes de que se detenga por completo, tus ojos se cierran y, en ese momento, obtienes como recompensa la visión de otro dios ascendiendo al poder en Arkham. Un huevo colosal con la cáscara traslúcida y escamosa se agrieta y de él nace una criatura tan perfecta en todos los aspectos que el simple hecho de mirarla haría que una mente mortal enloqueciera.

El Hijo del paraíso, Magh'an Ark'at, ha venido al mundo, y los infieles caerán ante su divina embestida.

Toma el SECRETO: *No se puede hacer una tortilla sin romper algunos huevos.*

Puntuación final: 0 estrellas.

Fin.

51

Ante un conflicto de tal magnitud, seguro que la mejor forma de salvar a Arkham de la amenaza que representan las sectas enfrentadas y mantenerte con vida es dejar que ambos bandos luchen en una guerra en la que la destrucción mutua está asegurada.

Pero ¿cómo puedes asegurarte de que el resultado de la contienda será favorable tanto para ti como para los habitantes de la ciudad?

Haz una prueba de sabiduría. Tira un dado y añade al resultado tu **INTELECTO**.

Puedes gastar **1 PISTA** para tirar dos dados y elegir el número más alto. Si tienes la Capacidad **{ESTUDIOSO}**, añade 1. ¿Cuál es el resultado?

8 o más: ve al **172**.

7 o menos: ve al **127**.

52

La ventana da a un faldón de tejas y, mientras te asomas por ella, captas por el rabillo del ojo algo más oscuro que destaca entre las sombras de la noche y que se dirige hacia la cumbrera del tejado que tienes sobre ti, detrás de la buhardilla que sobresale. ¿Podría tratarse del individuo que atacó al anciano?

Si quieres arriesgarte a trepar por el tejado en busca de quien sea o lo que sea que acabas de ver, ve al **102**.

Si quieres examinar el cuerpo, si todavía no lo hayas hecho, ve al **82**.

Si quieres registrar el despacho con la esperanza de encontrar algo que pueda resultarte útil, ve al **33**.

53

Una vez atraviesas la puerta, te encuentras con lo que claramente es un vestuario similar a una sacristía, con espacio para colgar lo que parecen decenas de túnicas. La mayoría de los armarios abiertos están vacíos, pero aún quedan unas cuantas [TÚNICAS

DE SECTARIO] sin recoger. Parecen hábitos de monje hechos con tela negra y grandes capuchas, lo suficientemente largos como para cubrir el cuerpo entero, justo hasta los tobillos.

Si quieres persuadir al Dr. Blaine para disfrazaros antes de continuar, anota las

[TÚNICAS DE SECTARIO] en tu Hoja de personaje.

Decidas lo que decidas, no hay ninguna otra entrada o salida en esta sala aparte de la puerta por la que habéis entrado, así que os vais por donde habéis venido para dirigiros hacia las puertas dobles.

Ve al **72**.

54

Una vez abandonáis las cocinas de la mansión, consultáis de nuevo el plano y advertís que existe un pasaje de servicio que conduce a una sala con una cúpula de cristal, situada en el corazón de la casa. Así que observáis el mapa y vuestro entorno para determinar con exactitud vuestra posición y adónde tenéis que ir ahora, y emprendéis el camino que transcurre por el corredor hacia la sala.

Al llegar a la puerta situada en el extremo del pasaje, el Dr. Blaine agarra el pomo, lo gira y empuja para abrir un poco la puerta. De inmediato, os sorprende el canto monótono procedente del espacio situado al otro lado, así como un alarmante calor orgánico. La sala huele como un invernadero tropical. Te colocas junto al Dr. Blaine, ante la rendija de la puerta entreabierta, y observas lo que ocurre a través de ella. Lo que hay más allá parece un invernáculo iluminado por una miríada de luces brillantes y repleto de plantas exóticas e insectos.

Bajo la construcción de cristal y hierro fundido que se alza sobre vuestras cabezas, la luna llena baña la Casa Abaddan con una claridad fría. Los parterres de obra construidos de forma intencionada y las numerosas macetas de terracota de distintos tamaños contienen las plantas y delimitan cuatro cuadrantes dentro del invernadero circular. Los espacios que quedan entre estos elementos están llenos de sectarios ataviados con túnicas negras cantando el mismo estribillo hipnótico una y otra vez, mientras los insectos que se apiñan en el aire contribuyen con su propia música extraña a ese ensalmo invariable. Te horroriza comprobar que muchos de ellos se ocultan detrás de máscaras que parecen haber sido creadas a partir de cráneos humanos.

En el centro del edificio se alza un pedestal de piedra sobre el que se encuentra otro sectario vestido de negro. Este, sin embargo, lleva la capucha hacia atrás, por lo que ves que se trata de la mujer del restaurante: la profesora Nidus en persona. Esta dirige el coro con las

manos extendidas sobre la abertura de una curiosa vasija de arcilla que descansa en una mesa de piedra situada frente a ella, hecha también de terracota naranja, pero que da la impresión de ser mucho más antigua. El recipiente cónico está decorado para asemejarse a una cigarra gigante y posee un orificio en la parte superior,

mientras que el cuerpo del insecto está marcado con símbolos rudimentarios que parecen haber sido grabados en la propia arcilla con la única ayuda de la uña del alfarero.

—Vamos —susurra el Dr. Blaine antes de colarse por la puerta del invernadero. Sin saber qué otra cosa hacer, lo sigues y la puerta se cierra a tus espaldas.

Haz una prueba de concentración. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD**.

Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto. Si tienes la Capacidad **{MAGIA}**, añade 1. ¿Cuál es el resultado final?

Total de 8 o más: ve al **104**.

7 o menos: ve al **144**.

55

La puerta se abre y entras en lo que parece una galería de retratos familiares, cuyas paredes están repletas de cuadros enmarcados de distintas personas que abarcan todas las edades, vestimentas, profesiones y épocas posibles. Hay pinturas al óleo de militares con bigote ataviados con uniformes que datan de fechas tan lejanas como la guerra de Independencia de los Estados Unidos, mientras que diversas acuarelas de mujeres vestidas de matrona con rostros serios pintados a pinceladas y otras obras similares, realizadas con carboncillo, que muestran un grupo de niños te observan desde las alturas a medida que exploras la habitación.

Uno de los retratos presenta una figura al estilo de los heroicos exploradores de finales del siglo XIX, pero lo que realmente llama tu atención es la curiosa vasija de terracota que sujeta como si se tratase de un trofeo de plata. Toma +**1 PISTA** y el SECRETO: *Galería familiar.*

Feliz por no haber encontrado nada más perturbador en la galería que una pintura de finales del siglo XVII que encarna a una matriarca puritana, aunque también te haya sorprendido, te vas por donde

entraste y vuelves al pasillo.

¿Adónde quieres ir ahora?

Para intentar abrir la otra puerta que ahora se encuentra frente a ti, ve al **131**.



Para ir al pasillo central de la casa, ve al **194**.

56

Muchos miembros de la Secta de la Asimilación ocultan sus rostros tras máscaras hechas a partir de cráneos humanos encantados para eliminar toda individualidad en favor del enjambre, y ahora que tú llevas una, tu sentido de la identidad se ve subsumido por la voluntad de la mente colmena. La Secta de Ezel-zen-rezl se consagra a traer una horrible proliferación de hordas de insectos a este mundo que asimilará todo lo que encuentre a su paso para incorporarlo al enjambre; un deseo que ahora tú también compartes.

Pierde −**1 VOLUNTAD** y ve al **13**.

57

Sabes que el espacio es vacuo y que la mayor parte de lo que se encuentra entre los diversos planetas, estrellas, galaxias y nebulosas son extensiones inimaginables de la nada, pero esta ausencia *total* es la confirmación de algo más. Es como si te hubieran permitido ver por

un segundo un avance de lo que está por venir; una visión cruel del fin del universo o de lo que quedará de él en cuanto la última estrella se haya apagado.

Te sientes como si estuvieras presenciando la certeza de un declive, el final definitivo de la entropía. Da igual cómo elijas vivir tu efímera vida, da igual lo que esperes conseguir o a qué fuerzas decidas oponerte: al final no tendrá ninguna importancia,

pues la muerte del cosmos es inevitable. Notas cómo te consume un doloroso vacío, como si la muerte del universo ya hubiera comenzado en lo más profundo de tus entrañas y ese conocimiento abriese su propia oquedad lacerante en el interior de tu cabeza.

Pierde **−1 CORDURA** y ve al **170**.

58

Si vas a llamar a la puerta, no tiene sentido darle demasiadas vueltas.

Tomas la aldaba de latón deslustrado y la golpeas con firmeza tres veces contra la hendidura alisada de la madera que hay debajo de ella. Te parece oír cómo la reverberación de tu llamada resuena por los pasillos de la casa al otro lado de la puerta y esperas, pero cuando nadie acude a ver quién aguarda en el exterior de la vivienda, te planteas que quizá sea hora de probar una estrategia diferente.

Si quieres intentar abrir la puerta, ve al **34**.

Si prefieres abandonar el porche y rodear lentamente la casa en busca de una entrada alternativa, ve al **120**.

59

Al llegar a la comisaría de policía, te conducen con malas formas hasta plantarte frente al sargento de guardia para comparecer y que te imputen antes de encerrarte finalmente. Por desgracia, nadie parece interesado en escuchar tu versión de la historia y tus alegatos de inocencia y de haber estado en el lugar y momento equivocados son ignorados.

Si tienes una [PISTOLA], ve al **39**.

Si no, ve al **19**.



60

Una vez vuelves al despacho del Dr. Waugh, introduces la llave en la cerradura y sientes cómo te recorre un escalofrío de placer cuando esta gira y puedes abrir la puerta.

Toma el SECRETO: *Cinco oculto.*

Puede que el Observatorio Warren sea el edificio más moderno del campus, pero el despacho del astrofísico, repleto de todo tipo de parafernalia científica, sigue pareciendo un lugar más propio de los antiguos edificios del siglo XIX. Algo te dice que ninguno de los empleados académicos de la Universidad Miskatonic tira nada a la basura.

En el lado opuesto de la sala hay varios ventanales a través de los cuales divisas una infinidad de estrellas y por los que se cuela la luz de la luna, que lo inunda todo con su luminiscencia monocromática. A tu izquierda se alza una pared llena de estanterías y a tu derecha, otra repleta de mapas celestes, así como de diagramas con las órbitas de los planetas y cosas similares.

Sin embargo, en el centro de la estancia, descansando sobre un par de mesas situadas la una junto a la otra, se encuentra la maqueta más increíble que has visto de la ciudad de Arkham. Deduces que se trata de un modelo a escala cuyo terreno se ha esculpido a partir de arcilla y sobre el que se asientan diminutos edificios construidos con madera balsa y objetos diversos. Parece el escenario de una maqueta ferroviaria, pero resulta mucho más impresionante y no hay ningún tren.

Tira un dado y añade al resultado tu **INTELECTO**. Puedes gastar **1 PISTA** para tirar dos dados y elegir el número más alto. ¿Cuál es el resultado?

Total de 7 o más: ve al **243**.

6 o menos: ve al **293**.

61

Te acercas furtivamente hasta el trozo de cuerda que se ha utilizado para acordonar la entrada del Departamento de Biología y, cuando el novato que está de guardia se da la espalda, te cuelas por debajo de ella y entras en el edificio.

No llegas muy lejos cuando oyes unos pasos rápidos a tu espalda y notas una mano que se posa con firmeza sobre tu hombro.

—¡Alto ahí! —Se trata del hombre de la gabardina, que saca rápidamente su placa, y te fijas en el nombre que figura en ella—. ¿Quién es usted y qué le trae por aquí? —

pregunta el detective Harden—. Ha visto la cuerda, ¿verdad? ¿Sabe que acaba de saltarse un cordón policial?

Vas a tener que pensar de prisa para inventarte una excusa convincente.

Haz una prueba de rapidez mental. Tira un dado y añade al resultado tu **INTELECTO**.

Puedes gastar **1 PISTA** para tirar dos dados y elegir el número más alto. Si tienes la Capacidad **{PERSPICAZ}**, añade 1. ¿Cuál es el resultado?

Total de 7 o más: ve al **101**.

6 o menos, o si no tienes la [LIBRETA DEL DR. BLAINE]: ve al **81**.

62

La primera prueba como tal que tienes de que hay algo más ahí fuera es el aire que te zarandea al ritmo de unos aleteos. Pero la segunda advertencia de que corres peligro es la siniestra figura que oculta la luz de la luna cuando alzas la mirada para identificar el origen de los remolinos de aire.

Lo que ves descender desde el cielo te provoca un escalofrío que

recorre tu columna vertebral. Posee cualidades tanto humanas como antinaturales, pues su cuerpo parece el de un hombre desnutrido, pero las alas, los cuernos, la cola y su piel de un intenso color verde negruzco parecen sacados de una pesadilla. Sin embargo, lo peor de todo es la ausencia total de rasgos faciales: esa cosa ni siquiera tiene boca.

Pierde −**1 CORDURA** y toma el SECRETO: *Ángel descarnado cazador*

De pronto, la criatura baja en picado con las garras extendidas, ¡lista para atacar! Vas a tener que reunir toda tu valentía y fuerza física para superar tu última prueba. Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si el total es 15 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 16 o más, ganas la segunda ronda.

Ronda tres: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si has ganado la segunda ronda, añade 2. Si el total es 17 o más, ganas la tercera ronda.

Si has ganado al menos dos rondas, ve al **103**.

Si has perdido al menos dos rondas, ve al **83**.

63

Te incomoda hurgar entre los objetos del escritorio del Dr. Blaine con su cadáver aún inerte en la silla de al lado, pero necesitas respuestas. Sin embargo, en vez de eso, lo único que obtienes son más preguntas. En uno de los cajones hallas un [ENCENDEDOR]; en otro, una [PISTOLA] cargada; y en un tercero, una botella medio vacía de [WHISKY]. Si quieres llevarte alguno de estos objetos, anótalos en tu Hoja de personaje y toma +**1**

RECURSO por cada uno que tomes.

Cuando levantas la vista del escritorio, te parece captar un movimiento al otro lado de la ventana, a pesar de que te encuentras en la tercera planta del edificio.

¿Por dónde quieres continuar tu búsqueda de respuestas?

¿Por el tablón de corcho? Ve al **195**.

¿Por la gran estantería? Ve al **175**.

¿A través de la ventana abierta? Ve al **134**.

¿Por otro lugar distinto al despacho del Dr. Blaine? Ve al **215**.



64

Te quedas inmóvil mientras esas criaturas espectrales se precipitan hacia ti. Ahora ves con mayor claridad sus picos abiertos, las colas que dibujan un rastro de niebla a su paso y sus garras humeantes. Su intención es clara: es como si creyeran que has invadido su territorio, y no pueden permitir que tal soberbia quede impune. No te queda más opción que prepararte para luchar, pero ¿cómo vas a pelear contra algo que no parece más que una humareda dotada de sentidos?

Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si

el total es 15 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 16 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **113**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **133**.



65

Por desgracia, el ambiente sepulcral del lugar y tu estado de ánimo actual provocan que te comportes con especial recelo ante alguien que muestra una amabilidad tan evidente.

Seguro que tiene algún motivo oculto.

Haz una prueba de paranoia. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD**.

Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto. Si tienes la Debilidad **{MALDITO}**, réstale 1. Si tienes la Debilidad **{EMBRUJADO}**, réstale 1 también.

¿Cuál es el resultado?

Total de 9 o más: ve al **118**.

8 o menos: ve al **89**.

66

En el carrito hay una botella grande de [ALCOHOL SANITARIO], una carpeta, una [SIERRA QUIRÚRGICA], un delantal manchado de sangre y un bote de pastillas.

Si quieres examinar la carpeta, ve al **126**.

Si quieres examinar las pastillas, ve al **96**.

Si quieres entrar a la morgue, ve al **156**.



67

El Dr. Christopher mira de soslayo la mesa de trabajo situada detrás de sus espaldas y a lo que sea aquello que se encuentra bajo el trapo.

—Soy profesor de entomología. De vez en cuando, me dedico a examinar especímenes extraños con un fin académico y clasificatorio.

No hace ningún amago de mostrar en qué estaba trabajando hasta hace apenas unos segundos, y tampoco parece dispuesto a profundizar en las implicaciones de su labor.

¿Hay algo que puedas decir que le anime a abrirse contigo?

Haz una prueba de rapidez mental. Tira un dado y añade al resultado tu **INTELECTO**.

Puedes gastar **1 PISTA** para tirar dos dados y elegir el número más alto. Si tienes la Capacidad **{PERSPICAZ}** o **{ESTUDIOSO}**, añade 1. ¿Cuál es el resultado?

Total de 7 o más: ve al **117**.

6 o menos: ve al **147**.

68

Recuerdas haber leído acerca de esta entidad inverosímil en la libreta de Archibald Nidus, y en ese momento te das cuenta de que no tienes ninguna razón para dudar de la veracidad de lo que está escrito entre sus páginas malditas. Aunque la ignorancia puede ser una bendición, ¡la falta de información es peligrosa! Toma **+1 INTELECTO**.

Aunque la llegada de la abominación sobre la que cabalga el errante Dr. Waugh puede ser lo más increíble que has presenciado esta noche, no es lo único inconcebible que tiene lugar ante tus ojos. Ahora mismo, entre el corcel semi corpóreo del Dr. Waugh y tú, llegas a atisbar diversas siluetas que se arrastran por los paneles de vidrio del techo del invernadero; ¡decenas de ellas!

El grito de la profesora Nidus queda de pronto silenciado por la ruptura simultánea de una centena de hojas de cristal, y los seguidores del astrofísico caen al interior del edificio sin prestar atención alguna a su propia integridad. Han sido testigos de lo que ha presenciado el Dr. Waugh, lo que significa que estos ilusos nihilistas saben, en lo más profundo de su ser, que están condenados pase lo que pase, y han erradicado de su mente cualquier temor a salir heridos. Es evidente que ambas sectas son rivales y, claramente, las dos pretenden garantizar que sea su dios el que tome el poder en Arkham esta noche, pero ¿cuál crees que representa una amenaza mayor?

¿Qué quieres hacer?

Enfrentarte a la Secta de la Asimilación: ve al **281**.

Atacar a los sectarios del Cielo Vacío: ve al **201**.

Mantenerte al margen y ver lo que ocurre: ve al **181**.

69

En un abrir y cerrar de ojos, te encuentras de nuevo al final del camino que conduce a la entrada de la Casa Abaddan. De hecho, no tienes del todo claro cómo has llegado aquí tan rápido, porque tus recuerdos del viaje están borrosos. El Dr. Blaine te observa con una expresión inquietante de alegre interés, como la que tendría un investigador científico que observa una rata en un laberinto.

—¿Cómo hemos llegado tan…? —comienzas.

—El tiempo es oro —te interrumpe el Dr. Blaine—. Lo único que importa es que ya estamos aquí, pero ahora tenemos que acceder a la casa.

Puesto que ya has estado aquí esta noche, ¿qué forma de entrar sugerirías?

Por la puerta principal: ve al **49**.

Colarte por una ventana lateral: ve al **15**.

Intentar otra cosa: ve al **236**.

70

El globo celeste es una pieza magnífica. Lo haces girar con cuidado mientras te deleitas con la forma en la que las constelaciones aparecen representadas como dioses y monstruos de la mitología clásica. De pronto, te das cuenta de que ya no puedes seguir haciendo rodar el globo y oyes un chasquido perceptible.

¿Qué quieres hacer ahora?

Examinar la proyección cartográfica de Mercator: ve al **86**.

Examinar el globo terrestre: ve al **107**.

Abandonar la sala: ve al **151**.

71

Puesto que sacudir el picaporte con furia no parece tener ningún efecto, golpeas la puerta con el hombro sin preocuparte por quién podrá oírte. La entrada permanece cerrada a cal y canto, pero crees que ha cedido ligeramente tras el impacto. Vuelves a probar, esta vez golpeándola con más fuerza. Aunque la puerta continúa cerrada, oyes lo que parecen unos tornillos metálicos moviéndose en el interior de la fibra de madera.

Haz una prueba de fuerza. Tira un dado y añade al resultado tu **COMBATE**. Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto. ¿Cuál es el resultado?

Total de 8 o más: ve al **16**.

7 o menos: ve al **31**.

72

El Dr. Blaine coloca una mano sobre una de las puertas y la abre cuidadosamente. De inmediato, os sorprende el canto monótono procedente del espacio situado al otro lado, así como un alarmante calor orgánico. La sala huele como un invernadero tropical. Te colocas junto al Dr. Blaine ante la rendija que deja la puerta abierta y observas lo que ocurre a través de ella. Lo que hay más allá parece un invernáculo iluminado por una miríada de luces brillantes y repleto de plantas exóticas de todo tipo, que representa un verdadero hervidero de insectos.

Bajo la construcción de cristal y hierro fundido que se alza sobre vuestras cabezas, la luna llena baña la Casa Abaddan con una claridad fría. Los parterres de obra y las numerosas macetas de terracota de distintos tamaños contienen las plantas y delimitan cuatro cuadrantes dentro del invernadero circular. Los espacios que quedan entre estos elementos están llenos de sectarios ataviados con túnicas negras cantando el mismo estribillo hipnótico una y otra vez, mientras los insectos que se apiñan en el aire contribuyen con su propia música extraña a ese ensalmo invariable.

En el centro del edificio se alza un pedestal de piedra sobre el que se encuentra otro sectario vestido de negro. Sin embargo, este lleva la capucha hacia atrás, por lo que ves que se trata de la mujer del restaurante: la profesora Nidus en persona. Esta dirige el coro con las manos extendidas sobre la abertura de una curiosa vasija de arcilla que descansa en una mesa de piedra situada frente a ella y hecha también de terracota naranja, aunque da la impresión de ser mucho más antigua. El recipiente cónico está decorado para asemejarse a una cigarra gigante y posee un orificio en la parte superior, mientras que el cuerpo del insecto está marcado con símbolos rudimentarios que parecen haber sido grabados en la propia arcilla con la única ayuda de la uña del alfarero.

—Vamos —susurra el Dr. Blaine antes de colarse por la puerta del invernadero. Sin saber qué otra cosa hacer, lo sigues.

Cuando las puertas se cierran de nuevo a tus espaldas, las cabezas de los sectarios se giran en vuestra dirección y te horroriza comprobar que muchas de ellas se ocultan tras máscaras que parecen haber sido creadas a partir de cráneos humanos.

Si lleváis [TÚNICAS DE SECTARIOS], ve al **124**.



Si no, ve al **144**.

73

Recurres a la máscara ante los sectarios que se aproximan y adviertes que es como las que llevan algunos de ellos, así que, sin saber qué más hacer, te la pones con desesperación. Al verte, los sectarios se detienen en seco y observan cómo una especie de parálisis se apodera repentinamente de tu cuerpo. El canto te satura la cabeza, pero ahora sientes la obligación de unirte a este mantra susurrante.

Haz una prueba de voluntad. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD**.

Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto. Si tienes la Capacidad **{MAGIA}**, añade 1. ¿Cuál es el resultado?

Total de 10 o más: ve al **40**.

9 o menos: ve al **56**.

74

Esas atrocidades con aspecto de avispón caen del cielo, algunas de ellas envueltas en humo, con sus cuerpos reducidos a cenizas gracias a los poderes esotéricos que el Dr.

Blaine parece tener a su disposición. También la espada ha resultado ser igual de efectiva a la hora de detener a las criaturas, y la oleada de excitación que sentiste mientras te enfrentabas a esos bichos aún bulle a través de cada nervio y fibra de tu cuerpo.

El Dr. Blaine no duda en abrir de par en par las puertas dobles y lo sigues apresuradamente antes de que aparezcan más de esos monstruosos insectos, cerrando las puertas con firmeza detrás de ti. Os encontráis ahora en otro corredor, esta vez mucho más corto que el anterior. A tu izquierda hay una única puerta sin adornos ligeramente entornada, mientras que frente a ti hay una segunda puerta de doble hoja.

Te sobresaltas al oír otra vez un zumbido pesado y temes que se trate de un nuevo ataque de los trilogogs. Pero aún tardas unos segundos en darte cuenta de que lo que oyes no es el murmullo de unos insectos, sino el de unas voces humanas que se perciben a través del portal que tenéis enfrente.

—La ceremonia ya ha comenzado —sisea el Dr. Blaine, encaminándose hacia las puertas dobles.

Sin embargo, ahora te toca a ti aconsejarle cautela.

—¿Es prudente realizar un acercamiento tan directo? —le preguntas—. Solo somos dos, así que la profesora Nidus y sus seguidores nos superarán en número con creces.

El Dr. Blaine se gira para mirarte a la cara.

—¿Y qué sugiere?

Ojeas rápidamente el corredor y sopesas vuestras opciones, aunque, por desgracia, no son muchas. Sin embargo, aún contáis con una puerta a vuestra izquierda.

Si quieres ver qué se esconde tras la puerta abierta, ve al **53**.

Si prefieres seguir al Dr. Blaine y atravesar la puerta de doble hoja situada enfrente, ve

al **72**.

75

Una vez has recogido tus pertenencias, abandonas el restaurante. Ya es media tarde, y en el exterior hace un frío inusual en esta época del año. Tras mirar a ambos lados de la calle, divisas a los académicos alejándose en direcciones opuestas, así que abres la libreta de nuevo con la esperanza de encontrar en ella alguna pista sobre a quién seguir.

Entonces ves algo escrito en el interior de la tapa, en la esquina superior derecha de la primera página:

Propiedad del Dr. Blaine, Departamento de Zoología,



Facultad de Biología de la Universidad Miskatonic

Si quieres seguir al caballero, ve al **197**.

Si quieres intentar alcanzar a la anciana, ve al **98**.

76

Incapaz de contener tu curiosidad innata, te inclinas hacia adelante y colocas el ojo en el visor. En ningún momento tocas ninguno de los delicados controles de calibración estriados, sino que te limitas a esperar unos instantes.

Al principio, crees que tu ojo aún no se ha ajustado al foco, pues no ves nada a través de la mira y, por mucho que parpadees o esperes, nada cambia. Alzas la mirada para comprobar que la cúpula está abierta y que, efectivamente, el telescopio está orientado hacia el cielo nocturno. Solo entonces vuelves a mirar a través del visor, pero aun así eres incapaz de ver nada. Ahora mismo no hay nubes que oscurezcan esta zona del cielo y es de esperar ver alguna que otra estrella, por no hablar de planetas o incluso estrella fugaz. La ausencia

total de cualquier cosa te incomoda.

Haz una prueba de autocontrol. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD**.

Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto. ¿Cuál es el resultado?

Total de 8 o más: ve al **38**.

7 o menos: ve al **57**.



77

El Dr. Blaine representa la mayor amenaza. Ahora lo ves claro. Ha estado ocultándose a plena vista todo este tiempo y, ahora que ha revelado su verdadera identidad, puedes sentir el poder que emana. Mientras planea sobre el invernadero abovedado destruyéndolo todo a su paso, de pronto, se vuelve para mirarte como si fuese consciente de tus intenciones. Inmediatamente sientes cómo tus fuerzas comienzan a flaquear. El Dr. Blaine ejerce cierto poder esotérico sobre ti que requerirá un tremendo esfuerzo por tu parte para superarlo, y eso es lo que debes hacer.

Haz una prueba de resistencia mágica. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD**. Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto.

Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si tienes la Capacidad **{MAGIA}**, añade 2. Sin embargo, si tienes la Debilidad **{MALDITO}**, réstale 1. ¿Cuál es el resultado?

Total de 10 o más: ve al **218.**

9 o menos: ve al **280.**

78

Cuando abres la compuerta, el zumbido se vuelve repentinamente más fuerte y te alcanza una terrible peste. Debe de haber moscas en el interior del compartimento, seguramente depositando sus huevos en el pobre desgraciado que se encuentre allí.

Con cautela, deslizas la gaveta sobre la que yace el cuerpo de un hombre al que reconoces, aunque sus rasgos son ahora prácticamente imposibles de identificar. El pelo canoso y la barba son idénticos, y la ropa es igual que la que vestía el hombre al que viste discutir con aquella irritable mujer en el Restaurante de Velma, pero las facciones derretidas no se parecen en nada a las del individuo con el que te topaste.

Por la forma en la que las mangas de su chaqueta y sus pantalones se arrugan, te da la impresión de que ya no hay nada que las sostenga en su interior. Aunque lo peor es el rostro del hombre: la forma en la que sus rasgos han colapsado hacia dentro hace que parezca una figura de cera a la que alguien hubiera acercado un soplete.

El zumbido, que va aumentando lentamente de intensidad, desvía tu atención del terror que te provoca el aspecto del fallecido. Retrocedes un poco cuando ves que algo se mueve en el interior de una de las mangas arrugadas de la chaqueta en dirección al pecho del hombre, sobresaltándote. Por un momento, todo está en calma; pero de pronto, algo similar a un cruce entre un avispón y una moscarda se escabulle desde el interior de la chaqueta desabotonada.

Incapaz de apartar los ojos de aquel horrible ser, observas cómo más de esos insectos grotescos emergen de entre las vestimentas del hombre. Sin embargo, lo que te saca de tu ensoñación es la imagen de uno de esos bichos surgiendo de entre los restos de su boca.

Haz una prueba de compostura. Tira un dado y añade al resultado tu

VOLUNTAD.

Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto. ¿Cuál es el resultado?

Total de 9 o más: ve al **110**.

8 o menos: ve al **80**.

79

Con la duda de qué otros fenómenos celestes aparecerán en el resto de los volúmenes de la colección, comienzas a hojear los libros que aún permanecen en la estantería. Sin embargo, no es otro título sobre astronomía lo que te llama la atención, sino una postal utilizada de marcapáginas en uno de los tomos que cae sobre la mesa de lectura al mover los libros de tapa dura.

La imagen de la parte de delante muestra una especie de pirámide antigua y escalonada que emerge entre la vegetación de una espesa jungla. Por detrás, escrito con una letra inclinada y apenas legible, hay un mensaje aún más intrigante: *Creo que ya estamos cerca de la ubicación de la vasija. Volveré a escribir cuando tenga más novedades.*

Alabado sea el Señor de los Enjambres. ¡Alabado sea Ezel-zen-rezl!

Atentamente, Archibald

Toma +**1 PISTA** y +**1 INTELECTO** y el SECRETO: *Seis oculto.*

Ve al **9**.

80

La presencia de los insectos representa una clara amenaza para ti y temes pensar qué podría suceder a continuación. Pierde −**1 CORDURA** y toma la Debilidad **{MIEDO A LOS**

INSECTOS}.

Ve al **110**.

81

Les explicas a los policías que has ido allí para ver al Dr. Blaine, pero la mera mención de su nombre hace que te observen con desconfianza. Sintiendo que tu semblante enrojece de la vergüenza,

intentas salir de este complicado atolladero con una actitud fanfarrona, aunque la lengua se te traba cuando los agentes te interrogan acerca de los detalles de una historia no demasiado convincente. Cuanto más hablas, más aumenta la sospecha que se dibuja en los rostros de los policías.

Antes de que te des cuenta, te están esposando, pues parece que, de pronto, encabezas la lista de sospechosos del asesinato del Dr. Devlin Blaine. No tiene demasiado sentido intentar escapar cuando el campus universitario está plagado de policías, así que permites que te acompañen hasta uno de sus coches con la esperanza de poder arreglar todo este lío en la comisaría de policía.

Toma la Debilidad **{DELINCUENTE}** y ve al **59**.

82

El hombre no se mueve cuando te acercas, y notas cómo una sensación gélida asciende lentamente por tu columna vertebral. ¿Está muerto? Tiene los ojos cerrados y no ves signos evidentes de que esté respirando, aunque tampoco ves ningún indicio de lesión.

Armándote de valor, extiendes la mano hacia la zona de su garganta que está al descubierto y presionas con la punta de los dedos el cuello, pero no logras sentir el pulso bajo su piel sudorosa.

De pronto, la puerta del despacho se abre con un golpe y apartas rápidamente la mano, justo en el momento en el que cuatro policías irrumpen en la sala seguidos por un hombre de aspecto nervioso, un empleado de la secretaría de la universidad.

—¡Las manos en alto! —grita el fornido sargento al frente del grupo, y tú obedeces.

Los ojos del policía oscilan entre tu posición y el cuerpo de la silla hasta que una expresión horrorizada comienza a extenderse por su rostro con una lentitud glacial.

Ve al **262**.

83

Esto no tiene buena pinta. ¿Qué puedes hacer tú, un simple mortal, contra una atrocidad tan obscena? Tus nervios son los primeros en caer, seguidos por tu cuerpo, a medida que la demacrada criatura te araña con sus garras afiladas como cuchillas.

Quienquiera que termine encontrando tu cadáver se preguntará qué podría haberte hecho esto. Sin embargo, tratándose de Arkham, nadie se tomará la investigación demasiado en serio ni se esforzará por encontrar la respuesta.

Fin.

84

El eco de tus pisadas se amortigua cuando pasas del pasillo de mármol al corredor alfombrado, que a su vez da paso a un cruce de caminos en el interior de la casa. Unas galerías decoradas con gruesas alfombras y revestimientos de nogal conducen hacia las

alas este y oeste de la vivienda, mientras que ante ti se alza un impresionante par de puertas dobles.

Te detienes para aguzar el oído, pues te parece oír un susurro distante, una especie de rumor procedente de algún lugar en lo más profundo de la casa.

¿Adónde quieres ir ahora?

Si quieres ver adónde te lleva el pasillo a mano izquierda, ve al **176**.

Si quieres seguir el pasillo a tu derecha, ve al **234**.

Si quieres acercarte a las puertas dobles, ve al **267**.

85

Al abrir la puerta, te encuentras con la entrada de una gran biblioteca privada iluminada por el tenue brillo anaranjado de una enorme lámpara que descansa sobre una mesa de lectura colocada en el centro de una de las paredes de la estancia. A ambos lados de esta se alzan unas librerías que se extienden del suelo al techo. En la pared opuesta, otras estanterías hechas a medida y más estrechas se intercalan con muestras enmarcadas de mariposas, polillas, escarabajos y todo tipo de insectos alados; todas ellas clavadas sobre una tarjeta blanca y protegidas tras un cristal, como si se tratasen de piedras preciosas o tesoros de gran valor.

Al igual que el resto de la casa, la biblioteca carece de vida, pero da la impresión de que alguien estuvo allí no mucho antes de que tú llegaras. Es entonces cuando adviertes que varios libros han quedado abiertos sobre la mesa de lectura. Puesto que no hay nadie más allí, te

acercas a la mesa y compruebas qué estaba leyendo la última persona que visitó esa sala.

El tomo más grande está encuadernado de color verde y en el lomo tiene el título impreso, *Un atlas de América,* con letras doradas. A su lado se encuentra un volumen más pequeño, de color negro, en cuya portada apenas se aprecian los números romanos *VII*. Finalmente, te alegra comprobar que el último libro es en realidad una libreta con las páginas repletas de notas inclinadas y meticulosas, aunque apenas legibles.

¿Qué quieres hacer ahora?

Leer el libro verde: ve al **164**.

Hojear el libro con la encuadernación negra: ve al **187**.

Estudiar la libreta escrita a mano: ve al **207**.

Abandonar la biblioteca e intentar abrir la otra puerta del pasillo: ve al **25**.

Volver al pasillo central de la casa: ve al **247**.

86

Contemplas los continentes de la Tierra a cierta distancia y después te acercas al cuadro, maravillándote con todos los detalles que alberga. Incluso Arkham está marcada en la costa noreste de Estados Unidos con un gran punto rojo.

Sin embargo, de cerca ves una línea vertical que señala el lugar en el que se ha cortado la lámina; es demasiado recto y preciso como para tratarse de un accidente y, con ayuda de los dedos, trazas el estrecho espacio que se curva hacia la derecha. Parece que te has topado con una puerta oculta, pero no encuentras la forma de abrirla; da igual por dónde presiones la pintura o la fuerza con la que lo hagas.

¿Qué quieres hacer ahora?

Examinar el globo terrestre: ve al **44**.

Examinar el globo celeste: ve al **70**.

Abandonar la sala: ve al **151**.

87

Abres el compartimento número 87 y deslizas hacia fuera el camastro de acero inoxidable, pero no hay nadie tumbado sobre él. ¿Por eso estaba tachado el nombre garabateado junto al número 87 en la carpeta? ¿Porque el cuerpo había sido trasladado?

Pero ¿adónde? ¿Y por qué?

Toma la Debilidad **{PARANOIA}** y el SECRETO: *Uno oculto.*

Al menos no se han llevado el cuerpo del Dr. Blaine. O eso esperas, vaya.

Mientras permaneces ahí de pie, en el silencio de la morgue, adviertes un zumbido que parece originarse detrás de otro de los compartimentos de acero inoxidable.

Si quieres arriesgarte a abrir el compartimento en cuestión, ve al **78.**

Si prefieres abandonar la morgue sin más dilación, ve al **246.**

88

—Le ayudaré —le dices al Dr. Blaine, aunque albergas tus dudas respecto a sus motivaciones personales en torno a esta cuestión. Sin embargo, ya te has metido demasiado en ella como para echarte atrás y, ahora que eres consciente del peligro que corre Arkham, no te queda más opción que ayudar—. Pero la hoja se queda conmigo.

Por un momento, a juzgar por la mirada del académico, temes que el Dr. Blaine tome medidas para robarte el cuchillo, pero entonces su expresión turbulenta se desvanece y responde con serenidad:

—Muy bien.

Acto seguido, se pone en pie con rigidez y te hace un gesto para que lo sigas.

Obedeces cautelosamente mientras el anciano abandona el calor del restaurante para adentrarse en el frío y la oscuridad de la noche que aguarda tras sus paredes de vagón.

Mientras ambos partís hacia French Hill, el Dr. Blaine explica:

—La Secta de la Asimilación ha adquirido los medios para traer a su dios a este mundo y liberarlo de la pesada oscuridad en la que aguarda.

—¿Y la profesora Nidus es la líder de esta secta? —preguntas.

—Aquí, en Arkham, sí. Y son gente peligrosa. Adoran a Ezel-zen-rezl, el Señor de los Enjambres. Su legión busca asimilar toda vida orgánica y sus seguidores humanos están trabajando para alcanzar ese objetivo. Son tan ingenuos que creen que ser absorbidos por el enjambre es todo un honor. ¿Se lo imagina?

Tu piel se eriza ante la idea de tener miles de insectos correteando por todos los rincones de tu cuerpo.

—Planean soltar el enjambre sobre Arkham, y lo harán esta misma noche si no los detenemos.

Ve al **69**.

89

Puede que sea por la pesada atmósfera que se respira en la biblioteca. O tal vez por la forma en la que la mujer te sonríe, con tal sinceridad. O quizá solo sea un reflejo de tu propio estado de ánimo. Sea cual sea la verdad, no puedes soportar pasar ni un minuto más con la bibliotecaria, así que murmullas algo sobre que no necesitas ayuda y desapareces entre los montones de libros.

Sin saber muy bien por dónde empezar, es más bien cuestión de suerte que de juicio que acabes en la sección de historia local, donde encuentras un libro sobre un explorador otrora famoso que afirmaba proceder de Arkham hace unos cincuenta años.

Sin embargo, lo que más interesante te resulta es que se llamaba Archibald Nidus. Toma

+1 PISTA.

Podrías perderte en la biblioteca durante semanas, pero tienes la vaga sospecha de que el tiempo apremia si quieres llegar al fondo del misterio que envuelve el destino del Dr. Blaine. Es hora de seguir buscando pistas en otra parte.

Gasta o **1 PISTA** o **1 RECURSO** o toma **+1 PERDICIÓN.** Luego ve al **140**.

90

Desciendes por la escalera negra de metal con pasos torpes y

apresurados aferrándote al pasamanos en todo momento. Cuando llegas al final, ves que de los vehículos han salido cuatro policías que se dirigen hacia la entrada principal del edificio.

Si quieres acercarte a los policías con la intención de hablar con ellos, ve al **242**.

Si prefieres huir de la escena sin llamar la atención, ve al **202**.

91

Respiras hondo para ralentizar los latidos de tu corazón y te giras para darle la espalda a la puerta antes de adentrarte con cautela en la habitación. Una vez allí, sigues la pared manteniendo una mano siempre en contacto con el papel pintado con relieve de terciopelo y acariciando la superficie sutilmente repujada, con la esperanza de encontrar un interruptor de la luz. Caminas con pasos pequeños para no hacerte daño en caso de toparte con algún mueble escondido entre la oscuridad.

Sin embargo, en lugar de un interruptor, lo primero con lo que se encuentran tus manos es un marco de madera. O, al menos, eso es lo que tú crees que es, porque cuando recorres su estructura con las puntas de los dedos descubres que el marco es demasiado grueso como para tratarse de una acuarela o una pintura al óleo y está incrustado en un panel de vidrio. De hecho, ahora que lo piensas, parece más bien una caja.

En la quietud de la sala amortiguada por las sombras, oyes el zumbido breve y suave de unas alas y notas que el cristal de la vitrina colgada de la pared vibra por simpatía con él bajo tu tacto.

Inmediatamente, apartas la mano de forma instintiva, como si temieras que algo pudiera hacerte daño. No obstante, te quedas donde estás y aguzas el oído. Otra vez ese sonido que parece originarse al otro lado del cristal. ¿Habrá una mosca o algo parecido atrapada en el interior de la vitrina?

En ese momento, un segundo par de alas sibilantes, con un sonido ligeramente distinto al de la vibración que has oído antes, se añade, creando un inquietante contrapunto. Y, luego, vienen los sonidos de un tercero, un cuarto y un quinto par de alas. La intensidad del murmullo aumenta de forma constante hasta que empiezas a preguntarte si habrá un enjambre entero de abejas atrapado tras el cristal. Antes, la oscuridad era simplemente una prisión, pero ahora se ha convertido en algo mucho más amenazador que colma tu mente de

todo tipo de temores ilógicos. Pierdes −**1 CORDURA** y tomas la Debilidad **{CLAUSTROFOBIA}**.

Esto no es bueno. No puedes quedarte aquí ni un minuto más, ¡tienes que escapar!

Ve al **71**.



92

La llegada de la secta rival ha sembrado el caos entre los seguidores de Ezel-zen-rezl, pero también ha aumentado su desesperación y, por tanto, su potencial peligro: la pareja contra la que luchas en este momento te aporrea con los puños y, aun cuando terminas en el suelo, continúa con su ataque. Intentas gritar a través de los labios ensangrentados, pero su salvaje agresión te ha arrebatado todo el aire de los pulmones.

Pierde −**2 VIDA** y ve al **181**.

93

¿Tienes algo que pueda resultar efectivo contra estas entidades etéreas?

Si tienes la Capacidad **{MAGIA}** y quieres recurrir a ella ahora, ve al **153**.

Si tienes una [GARRA NEGRA] y quieres usarla ahora, ve al **183**.

Si tienes un [TELESCOPIO DE LATÓN] y quieres usarlo ahora, ve al **203**.

Si tienes una [PISTOLA] y quieres usarla ahora, ve al **223**.

Si no tienes ninguna de estas cosas o no quieres recurrir a ellas ahora, gasta **-1 RECURSO**

y ve al **64**.

94

La librería es un verdadero tesoro de la literatura esotérica. En ella hay un tomo antiguo sobre *Alianzas y enemistades entre los Dioses Exteriores*, otro llamado *El Evangelio según Ark'at*, y una guía para traducir idiomas antiguos. Si quieres llevarte esta última, obtienes la Capacidad **{LENGUAS ARCAICAS}**.

Cuando le das la espalda a las estanterías, tu mirada se posa sobre la ventana abierta una vez más y no puedes evitar preguntarte si algo entró o salió a través de ella, y si esa sería la razón detrás del desafortunado destino que sufrió el Dr. Blaine.

¿Por dónde quieres continuar tu búsqueda de respuestas?

¿Por el tablón de corcho? Ve al **195**.

¿Por el escritorio? Ve al **154**.

¿A través de la ventana abierta? Ve al **134**.

¿Por otro lugar que no sea el despacho del Dr. Blaine? Ve al **215**.

95

En cuanto te diriges hacia el acaudalado y antiguo barrio de French Hill, una inquietud mayor de la que has sentido hasta este momento comienza a apoderarse de ti, como si algo te observase desde las sombras.

Si tienes la Debilidad **{MALDITO}**, añade **+1** a tu **PERDICIÓN** total. Si tienes la Debilidad

{EMBRUJADO}, añade **+1** a tu **PERDICIÓN** total. Y, si tienes la Debilidad **{PARANOIA}**, añade

+1 a tu **PERDICIÓN** total.

¿Cuál es tu **PERDICIÓN** total?

3 o más: ve al **62**.

2 o menos: ve al **11**.

96

Las pastillas son comprimidos de cafeína, como los que usan a veces los médicos para sobrevivir a los interminables turnos de noche en el hospital. Si quieres llevarte las píldoras, toma +**1 RECURSO**.

¿Qué quieres hacer ahora? Elige algo que aún no hayas intentado.

Examinar la carpeta: ve al **126**.

Entrar en la morgue: ve al **156**.

97

Te parece que lo más razonable sería buscar al Dr. Waugh en la cúpula, sobre todo si tenía el telescopio reservado para esta tarde. Así, pues, te abres camino a través del observatorio y pronto te encuentras de pie en el interior de la sala principal, donde una gran escalera de hierro forjado conduce a la plataforma sobre la que se erige el impresionante aparato.

Allí el aire es perceptiblemente frío ya que la bóveda está parcialmente abierta para que el cielo nocturno pueda verse a través del telescopio. Un repiqueteo te urge a subir las escaleras que ascienden hacia la plataforma del telescopio, pero allí no hay nadie. Sin embargo, junto al instrumento hay un puesto de trabajo, un escritorio lleno de gráficas, hojas de papel cubiertas de notas garabateadas y panfletos finos. No puedes evitar sentir que alguien ha estado allí hasta hace no mucho.

Si quieres hacer una búsqueda exhaustiva por esta zona para ver qué logras encontrar, ve al **23**.

Si prefieres mirar a través del visor del telescopio, ya que estás allí, ve al **76**.

98

Partes en su busca, pero antes de que puedas alcanzarla, la mujer llama un taxi. Pese a que intentas atraer su atención a voces, tus llamadas quedan ahogadas por el ruido del motor del Checker en cuanto su conductor acelera. No te queda más remedio que observar

con impotencia cómo esta se sube al coche y este se aleja.

La única opción que te queda para poder seguir a la mujer es llamar también un taxi.

Si quieres tomar un taxi, ve al **128.**

Si has cambiado de opinión y prefieres ir tras el anciano, ve al **167.**

99

Intentas liberarte del agarre de la anciana, pero ella te aferra con más fuerza aún.

—No, ¡debe escuchar lo que tengo que decir! —sisea.

Si quieres soltar tus manos de un tirón, ve al **119.**

Si prefieres escucharla, ve al **159.**

100

A pesar de las agotadoras penurias que has sufrido esta noche, la muy necesaria adrenalina le proporciona a tu cuerpo el empujón que precisa y huyes de la Casa Abaddan, mientras los gritos de los sectarios que aún combaten y el zumbido del enjambre se desvanecen en la distancia.

Sin embargo, cuando vuelves sobre tus pasos para salir al exterior, donde te recibe el aire nocturno y frío de nuevo, sucede algo inverosímil que distorsiona el mundo tal y como lo conoces. Mientras prosigues con tu huida campo a través, comienzas a sentir temblores bajo tus pies y un repentino descenso de la presión atmosférica; todo ello acompañado del rugido de un huracán. No te atreves más que a mirar por encima de tu hombro, pero en ese momento presencias lo que le está ocurriendo a la casa: la mansión parece estar al borde del colapso. Unas formas geométricas imposibles se apoderan del edificio a medida que empieza a doblarse sobre sí mismo, las paredes de ladrillo se inclinan, los tejados a dos aguas colapsan y las ventanas se hacen añicos antes de abatirse y cerrarse sobre sí mismas.

En ningún momento dejas de correr, sino que aprietas el paso presa del pánico, que te espolea hasta el agotamiento. La luz de la luna te persigue hasta que el eclipse termina y entonces alzas la mirada hacia el cielo para ver si el satélite ha vuelto, pero tanto el orificio celeste como la entidad que merodeaba en su interior han desaparecido.

Fatigado, con las piernas y los pulmones ardiéndote, te detienes con torpeza y contemplas la hacienda bañada por el fulgor de la luna. Sin embargo, no hay rastro de la Casa Abaddan. Ni siquiera queda una huella en el lugar sobre el que se alzaba, ni tampoco señal alguna de que allí hubiese habido un sótano o una bodega. Lo único que permanece allí es una extensión de césped prístino. Es como si la vivienda no hubiese existido nunca; de hecho, tus recuerdos del lugar están empezando a evaporarse.

Hay cosas que ya no tienes tan claras como antes. Recuerdas al Dr. Blaine y algo relacionado con sus rivales académicos, pero no logras acordarte de cuál era el motivo de sus discrepancias. La primera vez que los viste fue en el Restaurante de Velma. ¡Eso es! A lo mejor, si volvieses allí, recordarías qué te trajo a esa zona verde situada en el distrito de French Hill de Arkham en mitad de la noche. Pierdes **−1 CORDURA**.

Una vez más, partes hacia el restaurante mientras unos tentáculos como zarcillos de nubes negras se arrastran por los cielos y una vocecilla inconsciente que resuena en lo más profundo de tu mente te advierte de que algo no va bien, pero no recuerdas el qué…

Toma el SECRETO: *Recuerda, recuerda.*

Puntuación final: 1 estrella.

Fin.

101

—…Así que tenía que descubrir qué estaba pasando, porque esperaba devolverle esto al Dr. Blaine —concluyes, arriesgándolo todo y mostrándole al detective Harden la libreta.

Este la abre, mira la inscripción en el interior de la tapa y hojea las páginas garabateadas.

—Es como si estuviera escrita con una especie de código —dice.

—Eso pensé yo —respondes.

—Pues buena suerte descifrándolo. Después de todo, me temo que el Dr. Blaine no va a resultar de mucha ayuda.

—¿Y eso por qué? —preguntas.

—Porque está muerto.

En ese momento, como si lo hubiesen hecho a propósito, dos forenses salen del Edificio de Ciencias cargando con el cuerpo del Dr. Blaine sobre una camilla. Puede que su cadáver esté cubierto con una sábana, pero por alguna razón, tienes la certeza de que se trata de él y sientes un escalofrío, como si alguien acabase de caminar sobre tu tumba.

—¿Y qué va a pasar ahora? —le preguntas al detective Harden.

—¿Con él, dice? Se llevarán el cuerpo al Santa María, donde le practicarán una autopsia completa a su debido tiempo para determinar la causa de la muerte. —El detective te devuelve el cuaderno—. Pero si se refiere a la libreta, nada. Quédesela. No creo que nos vaya a ayudar mucho con nuestra investigación por el momento.

El investigador duda unos segundos antes de entregarte una tarjetita rectangular con su nombre y un teléfono impresos.

—Puede contactarme aquí si lo necesita.

Le das las gracias y guardas la [TARJETA DEL DETECTIVE HARDEN] en un bolsillo de tu abrigo. Toma el SECRETO: *El detective.*

Si tienes [GARRA NEGRA], ve al **121**.

Si no, ve al 140

102

Con el corazón latiendo como un martillo contra tus costillas, te aferras al marco de la ventana y, ayudándote de un escabel, trepas hasta el tejado. Te tomas unos segundos para estabilizarte intentando no fijarte en la distancia que hay entre el camino de gravilla que tienes debajo y tus pies; en lugar de eso, clavas los ojos en la cumbrera.

Entonces, con ayuda del saliente de la buhardilla y una cañería, comienzas a ascender cuidadosamente.

Cuando llegas a la cima, te alivia descubrir que la cumbrera es plana y mide dos pies de ancho. Lo que no te tranquiliza tanto es ver lo que te espera allí: parece algo sacado de una pesadilla, y apenas eres capaz de mirarlo. Su silueta recuerda vagamente a la de

un humano, pero su cuerpo parece demacrado, y su piel es negra y correosa. Sin embargo, en otros aspectos la entidad es completamente bestial. Una cola larga y repleta de púas azota el aire, mientras que un par de alas membranosas sobresalen de sus omóplatos. De su cabeza brotan dos cuernos que se curvan hacia dentro. Pero lo peor es su rostro: no tiene faz. Pierdes −**1 CORDURA**.

Antes de que le encuentres sentido a lo que estás viendo, la criatura, a pesar de que no ves ninguna boca capaz de producir ningún sonido, emite un siseo mordaz y se lanza hacia ti con sus alargadas garras extendidas.

Este combate será todo un desafío, ¡pues va a ser difícil mantener la calma ante el ataque de esa monstruosidad! Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda (si tienes un **RECURSO** que gastar, claro).

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si el total es 12 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 13 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **132**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **235**.

103

Sorprendentemente, consigues derrotar a la bestia. Cuando se da cuenta de que no vas a ser la presa fácil que creía que serías, huye volando hasta perderse en la oscuridad de la noche con sus alas silenciosas y espeluznantes. Toma +**1 COMBATE** y +**1 VOLUNTAD**.

Ve al **11**.

104

Entráis sin ser vistos y os refugiáis detrás de la maceta de un helecho arbóreo. Desde allí, contemplas los rostros semiocultos por las sombras de aquellos que os rodean, incluido el Dr. Blaine, y ves que tu acompañante tiene su mirada pétrea clavada en la

sacerdotisa de la secta, la profesora Nidus. La atmósfera en el interior de aquel curioso invernadero es eléctrica y crepita con un potencial que te hace sentir como si millones de hormigas correteasen bajo tu piel.

—¿Qué hacemos ahora? —susurras, consciente de que el zumbido del canto de los sectarios los mantiene ajenos a vuestra conversación.

—Esperar —responde el Dr. Blaine sin apartar la vista de la profesora —. Ahora guarde silencio.

La tensión se apodera de ti. ¿A qué espera? Si hay que detener a los seguidores del Señor de los Enjambres, habrá que poner fin a su ritual cuanto antes.

¿Qué crees que sería lo mejor?

Seguir las órdenes del Dr. Blaine y esperar: ve al **256**.

Tomar las riendas de la situación e interrumpir de algún modo el ritual: ve al **24**.

105

Una vez más, tomas en tus manos la [DAGA CEREMONIAL] y, tras tantear su peso, la lanzas contra el hechicero con todas tus fuerzas. La hoja gira en el aire hasta golpear al Dr. Blaine entre los omóplatos, donde queda clavada.

Aunque dudas que un impacto así provoque una herida mortal, el elegido de Nyarlathotep se dobla de dolor mientras lo que parecen los tentáculos de una sustancia sombría comienzan a brotar alrededor de la zona en la que el acero ha penetrado su carne.

Al igual que cuando utilizaste el artefacto para atravesar las salvaguardas lanzadas sobre la Casa Abaddan, la Espada de Ark'at ejerce un efecto similar sobre el poder mágico que fluye a través de las venas del Dr. Blaine y este cae al suelo con un rictus de dolor. Entonces comienza a transformarse ante tus ojos: su piel se vuelve grisácea y aún más arrugada, como si el tiempo por fin le hubiese pasado factura.

Tras infligirle al Dr. Blaine lo que, después de todo, parece una herida letal, ¿qué quieres hacer ahora?

Huir de la Casa Abaddan tan rápido como puedas: ve al **300**.

Centrar tu atención en las dos facciones rivales que todavía libran una guerra sin cuartel: ve al **249**.

106

Simplemente son demasiados y, a pesar de que te defiendes con valentía y de que el Dr.

Blaine recurre a todo tipo de energías esotéricas contra ellos, finalmente ambos acabáis en las garras de la Secta de la Asimilación. Prácticamente inconsciente después de la paliza que has recibido, no estás en condiciones de resistirte cuando media docena de villanos vestidos con túnicas negras os arrastran a ti y al anciano hacia el pedestal que se yergue en el centro de la sala.

La profesora Nidus te observa ahora con una expresión triunfal en su rostro enjuto, pero en ningún momento interrumpe su cántico. De hecho, hasta parece entonarlo con más entusiasmo, lo que anima a la multitud a subir el volumen de sus voces. Varias moscardas abotargadas y mosquitos delgaduchos se arremolinan a tu alrededor mientras te obligan a subir a rastras los escalones que conducen hacia la sacerdotisa. Sin embargo, entre ella y tú se encuentra aquella extraña vasija de terracota.

El ritual alcanza su punto álgido y las voces de la secta se alzan con júbilo. Entonces, la profesora Nidus levanta las manos y de la abertura del jarrón de arcilla surge un torrente de insectos negros gigantescos que parecen una mezcla grotesca de escarabajo y avispa cazatarántulas. Las criaturas no tardan en invadir el invernadero, ennegreciendo el ambiente y ocultando de tu vista lo que ocurre en el pedestal. En apenas un instante, cientos de esos bichos aparecen de esa vasija imposible; luego, miles; y luego, decenas de miles. En ese momento, empiezan los gritos.

Oyes cómo el Dr. Blaine emite una exclamación de amargo pesar antes de que sus palabras queden ahogadas por el zumbido del enjambre.

Ezel-zen-rezl no es un único ser, sino una entidad Gestalt; una mente colmena incomprensiblemente colosal formada por mil millones de esas criaturas que la Secta de la Asimilación denomina trilogogs. Una parte de esta inverosímil nube de insectos emerge ahora utilizando la vasija de cigarra de puerta de entrada a este mundo como si se tratase de la plaga bíblica de langostas y, al igual que estas, los trilogogs comienzan a registrar el invernadero en busca de toda materia orgánica con la intención de que esta pase a formar parte de Ezel-zen-

rezl. Eso incluye a todas las plantas exóticas que crecen en la sala, a todos los sectarios atrapados en ella y también a la profesora Nidus, al Dr.

Blaine…

Y a ti.

Fin.

107

Es evidente que el globo es bastante viejo, pero ha sido conservado cuidadosamente. No puedes evitar caer en la tentación de hacerlo girar y, cuando finalmente se detiene, oyes un suave chasquido. Sin embargo, no se abre para revelar un compartimento con bebidas escondido, sino que, en lugar de eso, una parte de la pared cubierta con el mapa del mundo se abre para revelar únicamente la negrura que se esconde al otro lado. ¡Has encontrado una puerta secreta!

Si quieres ver adónde conduce la puerta, ve al **136**.

Si preferirías abandonar la sala antes de que… algo… entrase en ella a través de la puerta secreta, ve al **151**.

108

Mientras luchas por evitar que tu «rehén» te lastime, los demás se apiñan a tu alrededor. Pronto tanto tú como el Dr. Blaine os veis superados por la pura supremacía numérica y no tardáis en acabar en garras de los sectarios. Pierdes **−1 VIDA.**

Luchas contra el firme agarre de los perversos hombres y mujeres allí presentes, pero son demasiados y, al final, debes reconocer que te han apresado. Podría parecer que todo está perdido.

Haz una prueba de suerte. Tira un dado y, si tienes la Debilidad **{MALDITO}**, añade 1.

Si el total es igual o menor que tu nivel actual de **PERDICIÓN**, ve al **232**.

Si no, ve al **177**.



109

Sin duda, la mejor forma de interrumpir el ritual sería sembrar un pequeño caos en el interior del invernadero, pero ¿cómo vas a hacerlo? Impaciente, contemplas lo que te rodea con la esperanza de que eso te ayude a encontrar la inspiración que necesitas.

Haz una prueba de ingenio. Tira un dado y tu **INTELECTO**. Puedes gastar **1 PISTA** para tirar dos dados y elegir el número más alto. ¿Cuál es el resultado?

Total de 8 o más: ve al **129**.

7 o menos: ve al **149**.

110

El pecho del difunto de pronto convulsiona antes de colapsar completamente y del interior de su ropa emerge un enjambre de espantosos insectos. Sus alas iridiscentes son como un borrón titilante, y un zumbido resuena por toda la morgue a medida que la horda alza el vuelo.

¿Qué quieres hacer?

Huir: ve al 130.

Prepararte para defenderte lo mejor que puedas: ve al 220.

Intentar otra cosa: ve al240.

111

Mientras observas cómo el Dr. Waugh desciende desde el cielo nocturno a lomos de su corcel antinatural, ¡te das cuenta de que hay decenas de personas arrastrándose por los paneles de vidrio del techo del invernadero!

El grito de la profesora Nidus queda acallado de pronto por la ruptura simultánea de un centenar de paneles de vidrio, y los seguidores del astrofísico caen al interior de la sala sin prestar atención alguna a su propia seguridad.

—Son miembros de la Secta del Cielo Vacío —explica el Dr. Blaine alzando la voz para que se oiga sobre el clamor que resuena en las paredes del invernadero roto—.

Veneran a Silenus, el Cielo Vacío. Son nihilistas que creen que no merece la pena hacer nada y, por tanto, que la única respuesta lógica es recibir a la muerte con los brazos abiertos. Tenga cuidado con ellos: no le temen a nada, y mucho menos a su propia muerte.

No le preguntas al Dr. Blaine cómo sabe tanto sobre los recién llegados, sino que optas por sopesar cuál será tu siguiente paso. Sin embargo, mientras permaneces inmóvil en el bucle de tus propios pensamientos desesperados, uno de los astrónomos nihilistas se lanza sobre ti, ajeno al hecho de que no tienes nada que ver con la Secta del Dios Enjambre.

¿Cómo quieres defenderte?

Con la Espada de Ark'at: ve al 143.

Con cualquier otra arma a tu disposición: ve al 160.

112

—No —dices con firmeza—. No voy a ayudarle. ¿Cómo sé que no tiene sus propias intenciones ocultas ligadas a la profecía?

El rostro del Dr. Blaine se oscurece y te da la impresión de que las luces del restaurante se atenúan a modo de respuesta.

—La profesora Nidus es la líder de la Secta de la Asimilación en Arkham —dice con un tono frío como el hielo—. Son fanáticos peligrosos que adoran a Ezel-zen-rezl, el Señor de los Enjambres. Su legión busca absorber toda vida orgánica y la Secta de la Asimilación está trabajando para alcanzar ese objetivo. Son tan ingenuos que creen que pasar a formar parte de ella es un honor, ¿se lo imagina?

Tu piel se eriza ante la idea de tener miles de insectos correteando por todos los rincones de tu cuerpo.

—Nidus ha conseguido los medios para liberar el enjambre sobre el mundo, y lo hará esta misma noche si no lo detenemos. ¿Qué me dice? ¿Me ayudará con esta empresa?

Puede que sea porque el viejo proverbio «el enemigo de mi enemigo es mi amigo» se aplica en este caso, pero ya has visto suficiente como para creer que el Dr. Blaine dice la verdad y negarte a ayudarlo podría condenar a toda Arkham. Así que no te queda más opción que acceder a ayudarle.

Toma +**1 PISTA** y +**1 INTELECTO**, pero pierde −**1 VOLUNTAD**.

Ahora ve al **69**.

113

Aunque parezca increíble, ante tu robusta defensa las entidades etéreas se retiran, alzando el vuelo con sus alas nebulosas hasta quedar fuera de tu alcance, mientras sus bocas con forma de pico se abren para emitir chillidos silenciosos de miedo y frustración.

Decides que ya es hora de que tú también abandones Crane Hill.

Toma +**1 COMBATE** y ve al **140**.

114

El tablón de corcho está repleto de todo tipo de imágenes, fotografías, mapas y recortes de periódicos, pero las láminas son lo primero que te llama la atención. Representan toda clase de criaturas de aspecto extraño dibujadas como si fueran sujetos de estudios folclóricos y no de zoología. También hay numerosas impresiones artísticas de lo que parece ser un curioso huevo y, si las figuras dibujadas a su lado

pueden usarse de referencia, se trata de uno gigantesco. De hecho, supera con creces la altura de un hombre. Toma el SECRETO: *Las gallinas que entran por las que salen.*

En cuanto a las fotografías, todas parecen haber sido tomadas en algún lugar de una jungla y muestran a un grupo de exploradores, entre los que se encuentra una versión mucho más joven del hombre cuyo cuerpo te hace ahora mismo compañía en el despacho del Dr. Blaine. Respecto a los diversos artículos de periódicos, parecen estar relacionados con declaraciones de testigos no confirmadas sobre fenómenos curiosos que tuvieron lugar en Arkham y sus alrededores.

De todos los mapas, el que más destaca es uno de la ciudad en el que una serie de lugares se han rodeado con un lápiz de cera rojo, pero la mayoría de ellos no muestra indicación alguna de lo que podría haber allí. Sin embargo, hay dos ubicaciones acotadas que señalan unos edificios específicos: una de ellas es una casa situada en el distrito de French Hill y la otra, la propia Universidad Miskatonic, donde te encuentras ahora mismo. Toma **+1 PISTA.**

Una ráfaga de viento se cuela por la ventana abierta y hace que los papeles sujetos al tablón crujan. Te preocupas por la razón por la que esta no ha estado cerrada desde un principio.

¿Por dónde quieres continuar tu búsqueda de respuestas?

¿Por el escritorio? Ve al **154**.

¿Por la estantería gigantesca? Ve al **175**.

¿A través de la ventana abierta? Ve al **134**.

¿Por otro lugar distinto al despacho del Dr. Blaine? Ve al **215**.



115

«El mero hecho de estar entre los muros de este adusto edificio gótico bastaría para que alguien se empezase a encontrar mal», piensas mientras exploras las salas y los pasillos del Hospital de Santa María. Desde luego, se respira un aire malsano en este lugar; y no solo por el miasma en general de las enfermedades que uno se esperaría. Toma el SECRETO: *Localización cinco.*

Aunque tienes claro que hay una miríada de secretos escondidos tras sus paredes encaladas, no descubres ninguna otra pista que pueda ayudarte a encontrar respuestas.

Así que, al final, tienes que admitir la derrota y buscar en otra parte.

Pierde −**1 VOLUNTAD** y toma +**2 PERDICIÓN**; pero puedes gastar **1 PISTA** o **1 RECURSO** para reducir la sanción de **PERDICIÓN** en 1, o gastar **2 PISTAS** o **2 RECURSOS** para evitar añadir **PERDICIÓN** alguna. Ahora ve al **140**.

116

Una vez tienes claro que no hay nadie más a tu alrededor después de

mirar a ambos lados del pasillo y prestar atención a cualquier sonido que indique lo contrario, tomas un cenicero de pie y golpeas con él el panel de vidrio. Este se hace añicos con un sonido



agudo y cristalino y te quedas inmóvil por miedo a que alguien haya oído algo y venga a investigar lo ocurrido en cualquier momento.

Cuando confirmas que no es así, extiendes la mano con la esperanza de poder desbloquear la puerta desde dentro. Por desgracia, en el interior no hay ningún cierre: la puerta solo puede abrirse empleando la llave adecuada.

Crees haber oído algo a tus espaldas y retiras la mano rápidamente, pero al hacerlo te cortas el brazo con un trozo de cristal roto. Ahogas un grito y haces un gesto de dolor mientras presionas la herida con tu otra mano. No solo te duele, sino que también es necesario que improvises una venda, por lo que te resultará más difícil usar el brazo lesionado.

Pierdes **−1 VIDA** y **−1 COMBATE.**

Oyes otro sonido, esta vez un estruendo mucho más fuerte. De forma instintiva, echas a correr en la dirección de la que proviene y pronto te encuentras de pie en el interior del propio observatorio, donde una gran escalera de hierro forjado conduce a la plataforma sobre la que

se erige el impresionante telescopio. Allí el aire es perceptiblemente frío ya que la bóveda está parcialmente abierta para que el cielo nocturno pueda verse a través del instrumento.

Ve al **170**.

117

—Parece un trabajo fascinante —dices—, eso de estudiar unas criaturas tan extrañas para nosotros.

—No sabe cuánto —murmulla el entomólogo.

—¿Eso es un escarabajo titán? —preguntas señalando uno de los frascos de cristal que descansan en una estantería situada sobre la mesa de trabajo.

—Sí. *Titanus giganteus*.

—Son bastante escasos, ¿no?

—Así es —confirma el Dr. Christopher, y sus ojos vuelven a posarse sobre el trapo—.

Pero no tanto como esto.

—¿Como qué?

El doctor vacila por un momento, como si temiera que alguien pudiera irrumpir en su despacho sin previo aviso e interrumpiros en cualquier momento.

—Eche un vistazo a esto y lo entenderá —dice finalmente en voz baja, aunque le resulta imposible ocultar el fugaz brillo que aparece en sus ojos. Entonces aparta el trapo.

La imagen de lo que yace sobre la tabla de disección hace que retrocedas un paso de forma involuntaria, a pesar de que la criatura está claramente muerta. Parece una especie de avispa gigantesca, aunque su tamaño supera con creces el de cualquiera de la que hayas oído hablar, y su caparazón quitinoso es de un color negro graso. Está sujeta a la tabla por unos enormes alfileres y sus alas, completamente extendidas, similares a una vidriera, tienen una envergadura de dos pies. Un aguijón, parecido a un alfiler de acero, sobresale de un

abdomen bulboso y amenaza con causar una herida muy desagradable, por no hablar de la toxina que debe de estar almacenada en sus sacos de veneno.

—¿Qué demonios es esto? —preguntas sin atreverte a apartar la vista del insecto ni por un segundo, como si esperaras que fuera a cobrar vida en cualquier momento y a soltarse de la tabla de disección con sacudidas.

A	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	**J**
1	2	3	5	5	41	36	–12	9	1
K	**L**	**M**	**N**	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**
74	10	13	23	15	–10	17	18	52	20
U	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**				
–92	22	–18	–29	25	81				

—Es lo que estoy tratando de averiguar —contesta el Dr. Christopher.

Cada nueva respuesta solo consigue que te surjan nuevas preguntas. Estás deseando aprender más, y eso es exactamente lo que le dices al entomólogo.

—La profesora Nidus tiene un despacho en la segunda planta, junto a la colección de Kafka —te dice mientras te diriges a la puerta—. Pero, si no la encuentra allí, vive en una mansión en French Hill.

Le das las gracias al Dr. Christopher por su ayuda y abandonas su despacho cerrando la puerta a tus espaldas. Toma **+1 PISTA**.

Si quieres ir al despacho de la profesora Nidus, ve al **298**.

Si preferirías abandonar el Edificio de Ciencias y proseguir con tu investigación en otra parte, ve al **140**.

118

¿Hay algún lugar en particular del que desees obtener más información? Si es así, convierte en números las letras que conforman el nombre del lugar, compuesto por dos palabras, usando el código que encontrarás a continuación. Luego suma los números, multiplica el resultado por dos y ve a la sección que indique el total.

Si la sección a la que vas no tiene sentido o no se te ocurre ningún lugar por el que preguntar, Carol no podrá ayudarte.

Tendrás que abandonar la biblioteca para ir a buscar pistas en otra parte: ve al **140**.

Si quieres gastar **1 PISTA** para ayudarte a resolver el acertijo, ve al **265**.

119

—¡No! —replicas, pues el extraño comportamiento de la mujer te inquieta—. No quiero escuchar lo que tiene que decir. ¡Déjeme en paz!

—Muy bien —refunfuña ella—. Quédate viviendo en la oscuridad de tu ignorancia.

Pero luego no digas que no te lo advertí.

Ve al **219**.

120

No tienes indicios claros de que te hayan visto, pero no puedes evitar sentirte como si alguien, o *algo*, te observara desde el otro lado de las oscuras ventanas de la casa.

Aunque las sombras que envuelven los terrenos de su alrededor también te inquietan, pues tu imaginación las puebla de todo tipo de horrores ocultos, decides atravesar igualmente el césped y alejarte del porche iluminado por la lámpara en busca de una entrada alternativa.

Bordeas el edificio siguiendo de nuevo el camino de gravilla que rodea la mansión hasta que el ala oeste aparece frente a ti. Una de las ventanas del extremo de del edificio parece entreabierta, así que te acercas lentamente hacia ella. Te asomas y ves un pasillo revestido con paneles de nogal, unas pesadas cortinas de color cereza y grandes plantas de maceta situadas sobre plataformas torneadas de madera.

Si quieres entrar en la casa por la ventana abierta, ve al **148**.

Si has cambiado de opinión y prefieres volver a la puerta principal, ve al **18**.

121

Viste el cadáver y sufriste el ataque de lo que fuera aquello que intentó huir de la escena del crimen y que supones que también agredió al Dr. Blaine. Sin embargo, no tienes del todo claro que aquel anciano estuviera muerto… Desde luego, no había signos de lesión evidente en su cuerpo. Hay algo en esta situación que no resulta del todo creíble.

Sientes que no puedes confiar en nada de lo que te dicen, sobre todo si la información proviene de personas en posición de poder. Solo puedes fiarte de aquello que has visto con tus propios ojos e, incluso así, no sabes si creerte del todo lo que has presenciado esta tarde.

Si quieres seguir el cadáver hasta el Hospital de Santa María, ve al **279**.

Si no, ve al **140**.

122

La tarde ha sido agotadora y te alegras de volver a encontrarte entre las acogedoras paredes del Restaurante de Velma. Ya que estás aquí, te tomas una taza de café cargado y una porción de tarta de manzana. Toma el SECRETO: *Localización uno.*

Sin embargo, volver no te ayuda a encontrar más respuestas sobre el destino del misterioso Dr. Blaine, así que es hora de buscar en otro sitio.

Toma +**1 VIDA** y +**1 PERDICIÓN**

Ve al **140**.

123

Aunque tanto la propietaria como la clientela de La vieja tienda de Magia mantienen horarios inusuales, te encuentras con el establecimiento cerrado durante la noche y, por mucho que llamas a la puerta, no obtienes respuesta. Está claro que Miriam Beecher no quiere que la molesten hasta el día siguiente, así que vas a tener que buscar tus respuestas en otra parte.

Toma el SECRETO: *Localización dos.* Gasta o **1 PISTA** o **1 RECURSO** o toma +**1 PERDICIÓN.**

Ve al **140**.



124

Satisfechas con que forméis parte de la secta, las cabezas en cuestión desvían su atención hacia la profesora Nidus y la curiosa vasija que se yergue sobre la mesa de piedra frente a ella. Vuestro disfraz ha funcionado; ha sido una buena idea. Toma **+1**

INTELECTO.

Acto seguido, te inclinas hacia el Dr. Blaine y susurras:

—¿Qué hacemos ahora?

—Esperar —responde él con los ojos clavados en la profesora Nidus—. Ahora guarde silencio.

La tensión se apodera de ti. ¿A qué espera? Si hay que detener a los seguidores de Ezel-zen-rezl, habrá que poner fin a su ritual cuanto antes.

¿Qué crees que sería lo mejor?

Seguir las órdenes del Dr. Blaine y esperar: ve al **256**.

Tomar las riendas de la situación e interrumpir de algún modo el ritual: ve al 24.

125

Este misterio parece girar en torno a diversos sucesos que tienen como escenario principal la Universidad Miskatonic y, más concretamente, a la enemistad entre el Dr.

Blaine y la profesora Nidus de la que fuiste testigo en el restaurante. Por tanto, te parece que tiene sentido averiguar todo lo que puedas sobre la académica para obtener una idea más aproximada de cuál era la fuente de su conflicto y, en consecuencia, qué le ocurrió realmente a su compañero.

A estas horas de la noche, esta esquina del campus está tranquila y no ves a nadie por los alrededores de camino al edificio de Biología. En su interior, unas bombillas de un tono amarillo apagado confieren a las paredes del pasillo una mácula de nicotina.

Gracias a la ayuda de la información de los letreros de nogal pulido, te abres paso hacia el Departamento de Entomología en el que la profesora Nidus imparte clases.

Detrás del mostrador de recepción vacío, un tablón en el que figuran los nombres de los académicos que trabajan en el departamento muestra si estos se hallan en el edificio.

Según la información del tablón, la profesora Nidus, al igual que el resto de sus compañeros, no se encuentra allí; de hecho, solo uno de los miembros de la facultad permanece en el departamento, el Dr. Milan Christopher.

Si quieres ir al despacho de la profesora Nidus, ve al **298**.

Si prefieres ver al Dr. Milan Christopher, ve al **168**.

126

Enganchada a la carpeta hay una hoja de papel en la que figura una lista de nombres garabateados con una letra apenas legible. Pronto descubres que el nombre *Dr. D. Blaine* se ha añadido al final y, junto a él, se ha escrito *n.º 78* con una caligrafía mucho más clara.

Otro nombre destaca entre el resto, pero no por estar escrito con especial precisión, sino porque está tachado. Sin embargo, aún puedes

ver qué número le correspondía: *n.º*

87. Anótalo y toma +**1 PISTA**.

¿Qué quieres hacer ahora? Elige algo que aún no hayas hecho.

Examinar las pastillas: ve al **96.**



Entrar en la morgue: ve al **156.**

127

No importa lo mucho que te esfuerces: con tanto estrés, no consigues dar con ninguna forma de obtener el resultado que deseas. Pierdes −**1 INTELECTO**.

Dos de los sectarios enfrentados entre sí te apartan de su camino con un empujón y te hacen caer al implacable suelo de piedra, lo que te provoca varios arañazos en tus manos y rodillas. Pierdes −**1 VIDA.**

El tiempo apremia, así que vas a tener que probar otra cosa. ¿Qué prefieres?

Huir de este lugar tan rápido como puedas: ve al **260.**

Atacar al Dr. Blaine: ve al **77.**

Centrar tu atención en intentar detener la invocación de Ezel-zen-rezl:

ve al **157**.

Concentrarte en contener la aparición de Silenus, el Cielo Vacío: ve al **185**.

Llevar a cabo el sacrificio definitivo para frustrar los planes de los Dioses Exteriores que compiten por el poder en este lugar: ve al **50**.

128

Por suerte, a esta hora del día hay un montón de taxis disponibles circulando por las calles del Barrio Este. Sin embargo, te sorprendes un poco al ver que la cara que te saluda desde la ventanilla del conductor parece la de un joven imberbe que apenas tendrá la edad requerida para conducir.

—¿Adónde va? —pregunta con una voz aguda.

En ese momento, el Checker en el que viaja la mujer gira hacia la carretera principal que conduce hacia la zona del río situada al sur.

—Siga a ese taxi —ordenas al tiempo que abres la puerta y tomas asiento.

Tu suposición inicial era correcta: el Checker cruza el río y continúa su camino por Peabody Avenue. Al sur de las aguas, los muelles y almacenes ceden el paso a las mansiones coloniales de French Hill, hogar de fortunas en decadencia recluidas en sus propias y extensas fincas, y escondidas tras verjas altas y setos descuidados o rodeadas de bosques privados.

Sin embargo, cuando una vieja tartana se coloca de pronto frente a tu vehículo, pierdes de vista al taxi. Tu conductor suelta una imaginativa sarta de palabrotas y golpea el volante mientras el desvencijado coche escupe una nube de humo grasiento y avanza resoplando ante vosotros sin ninguna prisa.

A pesar de que continuáis recorriendo las calles de French Hill durante otros veinte minutos, no ves ninguna señal del Checker o de su pasajera. Toma +**1 PISTA.**

—Lo siento —se disculpa el taxista—, pero parece que lo hemos perdido. ¿Qué quiere hacer ahora? ¿Quiere ir a algún otro sitio o prefiere que volvamos al Restaurante de Velma?

Solo te queda una pista por seguir.

—No —respondes—. Llévame a la Universidad Miskatonic.

Ve al **21**.



129

Distraer a los discípulos e interrumpir el ritual es solo el primer paso, pero seguro que te beneficiaría que a los presentes no les resultase tan fácil verte, independientemente de lo que tengas pensado hacer.

Con ayuda de lo que tienes a mano, apuntas hacia una de las lámparas que ilumina el invernadero y arremetes contra ella. Cuando consigues asestarle un golpe directo se oye un chasquido agudo seguido por los gritos ahogados de algunos de los presentes. Sin embargo, para entonces ya te diriges a otra bombilla, y luego irás a por otra más, y a por otra.

Toma +**1 INTELECTO** y ve al **13**.

130

Te parece que la decisión más razonable sería salir de la morgue lo más rápido que puedas, antes de que el enjambre te identifique como una amenaza potencial y ataque.

Si has recogido una [ETIQUETA IDENTIFICATIVA], ve al **214**.

Si no, ve al **266**.

131

La puerta tiene la cerradura abierta, así que la atraviesas y accedes a una sala sumida en la oscuridad más absoluta donde la única luz visible proviene de las lámparas del pasillo que has dejado atrás. Sin embargo, mientras buscas un interruptor de la luz o incluso una vela y un yesquero, la puerta se cierra de golpe con un repentino estruendo y te quedas totalmente a oscuras.

Te giras de forma instintiva y agarras el picaporte, pero antes de que puedas girarlo, oyes el chasquido de una llave accionando el cerrojo. ¡Te han encerrado!

Sientes como te invade una creciente sensación de pánico y tu pulso se acelera.

Si quieres intentar forzar la puerta, ve al **71**.

Si prefieres intentar mantener la calma y registrar la habitación con la esperanza de encontrar un interruptor o una lámpara eléctrica que puedas encender, ve al **91**.

132

Durante tu pelea con esa monstruosidad sobrenatural, logras de alguna manera enganchar una de sus alas en un pináculo que sobresale del tejado, en el que desemboca la cumbrera. La atrocidad retrocede a causa del dolor con otro siseo cortante y pierde el equilibrio.

Instintivamente la criatura salta, pero aunque normalmente sus alas y su habilidad para volar la salvarían, es evidente que los daños causados por el pináculo han sido mayores de lo que tú o la bestia creíais. El ala desgarrada es incapaz de soportar su peso y, mientras cae, su otra ala se enreda con los colgajos de la membrana rota.

La criatura se desploma más de treinta pies y se estampa contra el suelo. Vacilante, reptas hasta el extremo de la cumbrera y te asomas por ella. Apenas eres capaz de distinguir la silueta retorcida de la criatura, que yace inmóvil en el suelo a los pies del edificio de Ciencias. Incrustada entre las tejas que tienes a tu lado, donde la bestia arañó el tejado para salvarse, ha dejado una única [GARRA NEGRA]. Toma +**1 COMBATE** y la Capacidad **{ÁGIL}**.

Con el corazón acelerado tras tu improbable encuentro con esa criatura sin rostro, contemplas a tu alrededor y sopesas en qué

situación te encuentras mientras tu mente

intenta procesar lo que acabas de presenciar. Frente a ti, en la cumbrera, unos escalones de hierro fundido conducen a una salida de incendios que te llevaría de vuelta a la planta baja. Otra opción sería volver por donde has venido y entrar de nuevo en el despacho del académico aparentemente muerto.

¿Qué prefieres?

Si quieres bajar por la escalera de incendios, ve al **152**.

Si prefieres trepar de nuevo hasta la ventana y entrar en el despacho, ve al **277**.

133

Da igual lo que intentes, eres incapaz de hacer retroceder a esos espectros vaporosos.

Después de todo, ¿cómo puedes lastimar a algo que no posee un cuerpo físico?

Presa del pánico y sin saber qué más hacer, te dejas llevar por tu instinto y reaccionas como lo haría un animal aterrorizado: sales por patas. El miedo se apodera de tu mente y aparta de ella cualquier pensamiento relacionado con encontrar al Dr. Waugh, así que sales corriendo del Observatorio Warren con la esperanza de que, fueran lo que fueran aquellas cosas con alas brumosas, no consideren conveniente perseguirte durante mucho rato o que puedas dejarlas atrás.

Decides que ya es hora de que tú también abandones Crane Hill.

Pierde −**1 CORDURA** y ve al **140**.

134

A través de la ventana, ves que la noche ya casi ha caído y los edificios universitarios se han transformado en bloques anónimos de oscuridad cuyas siluetas rectangulares y triangulares se recortan sobre el cielo índigo. Sin embargo, no todos los contornos que se perfilan contra el horizonte poseen una forma regular. Hay algo ahí fuera, seguro.

Algo vivo.

Si quieres trepar por la ventana y salir al tejado para investigar, ve al 102.

Si prefieres quedarte exactamente donde estás, ve al 215.

135

Sigues las indicaciones que te da la recepcionista y no tardas en encontrar el camino hacia el pasillo en el que se encuentra el despacho del Dr. Waugh. La sólida puerta de madera está decorada con un conjunto de vidrio esmerilado. Llamas a la puerta, pero no oyes nada al otro lado, así que, tras unos segundos, vuelves a intentarlo. Sin embargo, tampoco esta vez obtienes respuesta.

Armándote de valor, agarras el picaporte y tratas de abrir la puerta, pero está cerrada con llave. Vuelves a probarlo sacudiendo el picaporte, pero la puerta no cede ni un ápice. El edificio es nuevo y sólido, y no ha pasado el tiempo suficiente como para que las puertas se deformen y se desplacen dentro de sus marcos.

Si sigues con la intención de entrar en el despacho del Dr. Waugh, vas a tener que probar una estrategia diferente. No has visto a nadie más de camino hacia aquí y el resto de las puertas de los despachos están cerradas. De hecho, en este lugar reina un silencio sepulcral.

Si quieres romper el panel de vidrio de la puerta para entrar en el despacho, ve al 116.

Si te parece insensato intentar forzar la entrada, ve al 145.

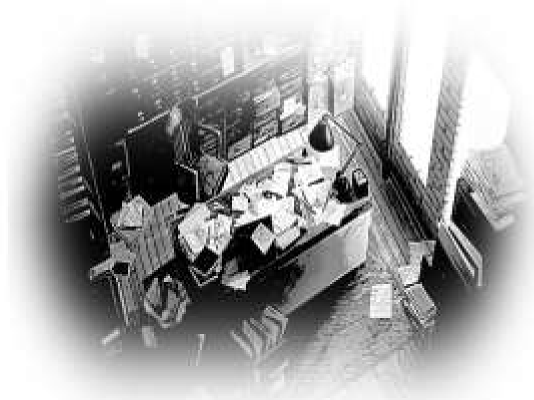
136

Con cautela, empujas la puerta para abrirla más y la atraviesas. No te has adentrado demasiado en la oscuridad cuando comienzas a advertir un brillo verde apagado.

Después de atravesar un corredor corto, llegas a una sala de dimensiones reducidas en la que las paredes están cubiertas de un papel decorado con un patrón que te recuerda a millones de moscas perfectamente colocadas para crear un mosaico.

Allí no hay nada más que un pequeño pedestal encima del cual descansa, sobre un trozo de terciopelo negro, lo que a todas luces parece una especie de cuchillo. Algo te dice que se trata de una [DAGA CEREMONIAL]. Sin embargo, no tienes del todo claro de qué está hecha. Bajo esta extraña luz esmeralda, no sabes si se trata de

algún metal. Ni siquiera si la hoja está hecha de algún tipo de piedra. Parece casi orgánica, como si se hubiera creado a partir de un material similar a un cuerno o una concha.



Lo que sí sabes es que, si el arma estaba tan escondida, es porque es de gran importancia. Incluso podría tratarse de un artefacto con gran poder. Y todas las pruebas apuntan a que el padre de la profesora Nidus la robó en primer lugar.

Tomas el objeto e inmediatamente sientes una confianza renovada, seguro de que, sean cuales sean las penurias que te aguardan, podrás superarlas si blandes este curioso cuchillo. Esta es la razón por la que, finalmente, decides llevártelo contigo. Después de todo, si no vuelves a ver la luz del día, puede que la ciudad de Arkham tampoco lo haga. Añade la [DAGA CEREMONIAL] a tu Hoja de personaje.

Con el corazón acelerado tras haber cometido un robo, no te apetece permanecer allí mucho más tiempo, así que abandonas la sala secreta, sales de la biblioteca cartográfica y vuelves al pasillo.

Toma el SECRETO: *¿Es una daga lo que ven mis ojos?*

Ahora ve al **151**.

La Biblioteca Orne no resulta demasiado acogedora. Se trata de un edificio de tres plantas de granito gris erosionado vigiladas por unas gárgolas que montan guardia sobre las ventanas arqueadas y cuyos gruñidos salvajes se han quedado atrapados en la piedra para toda la eternidad. Toma el SECRETO: *Localización seis.*

Por suerte para ti, la biblioteca abre hasta tarde para que los alumnos de la Universidad Miskatonic puedan pasarse la noche estudiando una vez hayan acabado las clases y los seminarios del día. Sin embargo, también alberga unos 400 000 libros, y podrías pasarte muchas horas, o incluso días, en busca de algo que pudiera ayudarte en tu investigación, así que te acercas al mostrador principal con cautela. Detrás de él se encuentra una bibliotecaria entrada en años cuyo cabello está formado por un amasijo de rizos canosos.

—Buenas noches —te saluda—. Me llamo Carol. ¿Puedo ayudarle con algo?

Si tienes la Debilidad **{PARANOIA}**, ve al **65**.

Si no, ve al **118**.

138

Mientras evitas que tu «rehén» se libere de tu agarre, el resto de sectarios se apiña a tu alrededor. Si quieres evitar que los Discípulos del Enjambre te aplasten, vas a tener que dejar que tu prisionero se vaya para poder defenderte.

Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si el total es 17 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 18 o más, ganas la segunda ronda. Si has perdido la segunda ronda, pierdes −**1 VIDA**.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **269**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **257**.

139

«El mero hecho de estar entre los muros de este adusto edificio gótico

bastaría para que alguien se empezase a encontrar mal», piensas mientras exploras las salas y pasillos del

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	2	3	5	5	41	36	−12	9	1
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
74	10	13	23	15	−10	17	18	52	20
U	V	W	X	Y	Z				
−92	22	−18	−29	25	81				

Hospital de Santa María. Desde luego, se respira un aire malsano en este lugar; y no solo por el miasma en general de las enfermedades que uno se esperaría. Toma el SECRETO: *Localización cinco.*

Aunque tienes claro que hay una miríada de secretos escondidos tras sus paredes encaladas, no descubres ninguna otra pista que pueda ayudarte a encontrar respuestas.

Así que, al final, tienes que admitir la derrota y buscar en otra parte.

Pierde −**1 VOLUNTAD** y toma +**2 PERDICIÓN**; pero puedes gastar **1 PISTA** o **1 RECURSO** para reducir la sanción de **PERDICIÓN** en 1, o gastar **2 PISTAS** o **2 RECURSOS** para evitar añadir **PERDICIÓN** alguna. Ahora ve al **140**.

140

Está claro que este misterio no acaba con el extraño suceso del Dr. Blaine, pero ¿adónde quieres ir para seguir buscando respuestas?

Si conoces algún lugar adecuado, su nombre estará compuesto por dos palabras sin contar el artículo definido ni las preposiciones. Por ejemplo: si quisieras visitar «la perrera municipal», solo usarías las palabras *perrera* y *municipal*. Convierte las letras que conforman el lugar en números usando el código que encontrarás a continuación.

Luego suma los números y ve a la sección que indique el total.

Si la sección no tiene sentido, puede que hayas cometido un error en

tus cálculos o que ese lugar en concreto no pueda visitarse. En caso de que conozcas algún otro sitio con el que puedas probar, repite el proceso indicado arriba.

Si acabas en un callejón sin salida, ve al **3**.



141

Abandonas La vieja tienda de Magia con el sonido de la campanilla tintineando alegremente cuando cruzas el umbral y regresas a la gélida noche. Sin embargo, no puedes deshacerte del frío que ha penetrado en tus huesos desde que entraste en la tienda. Gasta **1 RECURSO** o pierde **−1 VOLUNTAD**.

Reflexionas sobre las palabras escritas en la guarda del cuaderno. A lo mejor tendría más sentido dirigirse a la Universidad Miskatonic.

Ve al **21**.

142

—Algo me dice que ya sabe que así es —respondes dejando la [DAGA CEREMONIAL]

donde está, escondida en el interior de tu abrigo.

—Quiero verla —ordena el Dr. Blaine con una nota de entusiasmo evidente en su voz—. Muéstremela.

—Antes de que lo haga, ¿por qué no me dice por qué es tan importante para usted?

El académico te observa por un momento como un gato contemplaría a un ratón acorralado.

—Es la Espada de Ark'at —explica, lo que demuestra que ha decidido ser franco contigo.

—¿Y qué es *eso*?

—Como sabrá, se trata de un artefacto de gran poder —declara.

—Pero ¿qué quiere hacer con él? —preguntas mientras colocas una mano sobre la hoja oculta en el interior de tu abrigo. Sospechas que la verdadera respuesta no tiene nada que ver con conservarla junto al resto de curiosidades y textos esotéricos que contiene la colección de la Universidad Miskatonic.

—Muy bien. Debido a los senderos por los que me ha llevado mi vida y a las promesas que he hecho, existen ciertas restricciones que me impiden acceder a la Casa Abaddan. Sin embargo, debo hacerlo si quiero evitar el inminente apocalipsis que se cierne sobre nosotros, y esta hoja es la llave que me permitirá entrar.

¿Apocalipsis? El Dr. Blaine no se anda con rodeos. Y seguro que lo dice en serio, o al menos cree fervientemente en lo que te acaba de contar.

Antes de seguir adelante, exiges que te explique lo que está ocurriendo.

—Ha descifrado mi libreta, ¿no? ¿No recuerda la profecía? ¿La que dice que un dios se levantará sobre Arkham? La profesora Nidus está intentando que sea el suyo el que reclame su dominio. Necesito su ayuda para detenerla.

¿Qué quieres hacer?

Si quieres ayudar al Dr. Blaine a frustrar los planes de la profesora Nidus, ve al **88**.

Si te niegas, ve al **112**.

143

Al ver cómo blandes la espada ante ti, el seguidor de Silenus se

detiene. ¿Qué tendrá ese artefacto que ha provocado que el nihilista se quede paralizado cuando creías que los devotos de Silenus no le temían a nada?

—¡Hágalo! ¡Ahora! —grita el Dr. Blaine, y tienes la sensación de que hay algo oculto en sus palabras, un poder desenfrenado ligado a la orden.



Haz una prueba de fuerza de voluntad. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{MAGIA}**, añade 2 al resultado. ¿Cuál es el total?

9 o más: ve al **217**.

8 o menos: ve al **237**.

144

De pronto, media docena de sectarios centran su atención sobre vosotros. Como no lleváis las mismas túnicas negras que las que visten el resto de los presentes, destacáis demasiado entre ellos. Así que, mientras los demás sectarios de la sala continúan cantando las palabras de su rito profano, los que os han divisado rompen filas y avanzan hacia vosotros como si tuvieran la intención de capturaros o expulsaros del invernadero.

¿Cómo responderás?

Si crees que tienes algo que podrías usar para defenderte, ve al **48.**

Si quieres prepararte para luchar contra los sectarios, ve al **138.**

Si prefieres tomar a uno de los sectarios como rehén, ve al **42.**

145

Las puertas cerradas suelen requerir una llave para abrirlas. Si por algún casual te topas con un objeto así mientras exploras el Observatorio Warren, réstale el número estampado en la llave a la sección en la que te encuentres en ese momento y ve a esta nueva sección. Pero está claro que ahora tienes otra investigación de la que ocuparte.

Ve al **97**.

146

Sorprendentemente, aquella imposible bestia alada se derrumba sobre el estrado de piedra, provocando que la preciada vasija de arcilla de la profesora Nidus se estrelle contra el suelo y estalle en miles de fragmentos de terracota. Movida por la rabia y la frustración, la anciana se lanza contra el Dr. Waugh, que ha quedado atrapado bajo su corcel moribundo y lucha por liberarse. Toma +**1 COMBATE**.

¡Es tu oportunidad! Ahora que el líder de la Secta del Cielo Vacío y el heraldo de Silenus está fuera de combate, ¿qué quieres hacer?

Huir de este lugar: ve al **260.**

Atacar al Dr. Blaine: ve al **77**.

Centrarte en subyugar a aquellos miembros de la Secta de la Asimilación que siguen con vida: ve al **249.**

147

—Son horribles, ¿verdad? —dices señalando con la cabeza los frascos que contienen especímenes preservados.

El Dr. Christopher te observa con una expresión perpleja dibujada en

el rostro.

—¿Perdón?

—Los insectos, digo —aclaras—. Todos esos bichitos.

—¡Oh, no! —responde el entomólogo despectivamente—. El mundo de los insectos alberga grandes encantos si sabes dónde buscarlos. Después de todo, son el mayor logro de la evolución. ¿Para qué decía que buscaba a la profesora Nidus?

—No lo he dicho —le corriges—. Pero es igual, será mejor que me vaya.

Dicho esto, abandonas el despacho del Dr. Christopher por voluntad propia.

Añade la Debilidad **{PARANOIA}** a tu Hoja de personaje, si es que todavía no la tienes.

No puedes sacarte de encima una creciente sensación de inquietud que se va apoderando de ti, un desasosiego que parece aumentar cuanto más tiempo permaneces en el Edificio de Ciencias. No obstante, aún tienes que encontrar a la misteriosa profesora Nidus.

¿Qué quieres hacer ahora?

Para ir al despacho de la profesora Nidus, ve al **298**.

Para abandonar el Edificio de Ciencias y proseguir con tu investigación en otra parte, ve

al **140**.

148

Deslizas el cerrojo de la ventana y la abres de par en par. Después, apoyando un pie sobre una pieza de mampostería prominente y con las manos sobre el marco de la ventana, te impulsas hacia el alféizar, desde donde trepas para adentrarte en la casa.

Sin embargo, en el proceso, tu pierna se queda atrapada en un clavo oxidado que sobresale de la madera combada del marco. Haces una mueca de dolor, y, al liberarte, caes sobre la moqueta al otro lado de la ventana y el metal herrumbroso te desgarra la piel desde la rodilla hasta el tobillo. Pierdes −**1 VIDA.**

Te apropias de un pañuelo que encuentras bajo una de las macetas y presionas la herida con él hasta que consigues detener la hemorragia. Por suerte, parece que nadie ha advertido tu presencia después de tu torpe entrada, pero las lámparas iluminadas sugieren que hay alguien más en la vivienda.

Dejando la ventana a tus espaldas, ves una puerta a lo lejos, en el pasillo situado a tu izquierda, y otra a la derecha. Además, un pasaje abovedado te invita a explorar el resto de la casa más allá del ala oeste.

¿Por dónde quieres empezar a buscar?

Para intentar abrir la puerta a tu izquierda, ve al **55**.

Para intentar abrir la puerta a tu derecha, ve al **131**.

Para adentrarte más en la casa atravesando el arco, ve al **194**.

149

Es inútil, no logras dar con un plan apropiado lo suficientemente rápido. Y ya has perdido la oportunidad de idear un plan urgente de última hora.

Ve al **256**.

150

A pesar de las agotadoras penurias que has sufrido esta noche, la muy necesaria adrenalina le proporciona a tu cuerpo el empujón que precisa y huyes de la Casa Abaddan mientras los gritos de los sectarios que aún combaten y el zumbido del enjambre se desvanecen en la distancia.

Sin embargo, cuando vuelves sobre tus pasos para salir al exterior, donde te recibe el aire nocturno y frío de nuevo, sucede algo inverosímil que distorsiona el mundo tal y como lo conoces. Mientras prosigues con tu huida campo a través, comienzas a sentir temblores bajo tus pies y un repentino descenso de la presión atmosférica; todo ello acompañado del rugido de un huracán.

No te atreves más que a mirar por encima de tu hombro, pero en ese momento presencias lo que le está ocurriendo a la casa: la mansión parece estar al borde del colapso. Unas formas geométricas imposibles se apoderan del edificio a medida que este empieza a doblarse sobre sí

mismo, las paredes de ladrillo se inclinan, los tejados a dos aguas colapsan y las ventanas se hacen añicos antes de abatirse y cerrarse sobre sí mismas.



En ningún momento dejas de correr, sino que aprietas el paso presa del pánico, que te espolea hasta el agotamiento. La luz de la luna te persigue hasta que el eclipse termina y entonces alzas la mirada hacia el cielo para ver si el satélite ha vuelto, pero tanto el orificio celeste como la entidad que merodeaba en su interior han desaparecido.

Fatigado, con las piernas y los pulmones ardiéndote, te detienes con torpeza y contemplas la hacienda bañada por el fulgor de la luna. Sin embargo, no hay rastro de la Casa Abaddan. Ni siquiera queda una huella en el lugar sobre el que se alzaba, ni tampoco señal alguna de que allí hubiese habido un sótano o una bodega. Lo único que queda es una extensión de césped prístino. Es como si la vivienda no hubiese existido nunca; de hecho, tus recuerdos del lugar están empezando a evaporarse.

En cierto modo, las cosas se han solucionado: Arkham está a salvo y los Dioses Exteriores permanecen atrapados en algún lugar a la espera de una oportunidad para ascender. Pero ¿qué ha ocurrido con la Secta del Cielo Vacío? ¿Y qué hay del Dr. Blaine?

¿Sigue vivo ahí fuera, en alguna parte?

Te resulta extraño pensar que conociste al supuesto zoólogo hace tan solo unas horas, en el Restaurante de Velma, y de pronto, sientes la necesidad de rodearte del reconfortante ambiente del establecimiento una vez más. Así que partes hacia el Barrio Este, mientras unos tentáculos como zarcillos de nubes negras se arrastran por los cielos y observan la ciudad de Arkham desde las alturas.

SECRETO: *Vivir para luchar otro día.*

Puntuación final: 2 estrellas.

Fin.

151

De pronto, un agudo zumbido llama tu atención y, al volverte, ves dos enormes insectos que se acercan a ti batiendo sus alas iridiscentes de aspecto cristalino, como un borrón titilante. Sus caparazones quitinosos parecen tener un lustre grasiento bajo el resplandor amarillento y frío que baña esa zona de la casa. Parecen una amalgama de los elementos más terroríficos de un escarabajo y una avispa cazatarántulas.

Instintivamente, empiezas a alejarte de esas horrorosas avispas mientras sopesas tus rutas de escape y otras opciones.

¿Qué quieres hacer?

Mantenerte firme y prepararte para luchar contra esos monstruosos insectos: ve al **205.**

Huir de la Casa Abaddan sin pensártelo dos veces: ve al **166.**

152

Desciendes por la escalera negra de metal con pasos torpes y apresurados sin dejar de sujetarte al pasamanos en todo momento, pero al llegar al final, sientes una atracción inexorable hacia el lugar en el que cayó aquella criatura de pesadilla.

A la vuelta de la esquina del edificio de piedra gris, es decir, de camino a la escena del crimen, oyes el crujido de unos neumáticos sobre la gravilla y ves unos faros que bañan el extremo del edificio justo en el momento en el que un par de coches de policía aparcan en el exterior del Edificio de Ciencias. Por unos segundos, los focos de sus vehículos iluminan el lugar en el que la criatura había caído y el corazón te da un vuelco. ¡El monstruo ha desaparecido!

Te das la vuelta inmediatamente por miedo a que la criatura esté esperando para tenderte una emboscada desde las sombras, pero allí no hay nada. Sin embargo, de los vehículos han salido cuatro policías que en esos momentos se dirigen hacia la entrada principal del

edificio del que acabas de salir.

Si quieres acercarte a los policías con la intención de hablar con ellos, ve al **242**.

Si prefieres huir de la escena sin llamar la atención, ve al **202**.

153

Con ayuda de tus propios poderes esotéricos, te centras en las curiosas entidades etéreas y en tu deseo de que desaparezcan. Entretanto, el viento comienza a levantarse y a aumentar de intensidad de forma continua hasta llevarse consigo las figuras humeantes de tus atacantes, lo que te permite huir con éxito del Observatorio Warren.

En ningún momento dejas de correr hasta que finalmente llegas a los pies de Crane Hill una vez más.

Ve al **140**.

154

Te incomoda hurgar entre las cosas del escritorio del Dr. Blaine con su cadáver tirado en la silla de al lado, pero necesitas respuestas. Sin embargo, en vez de eso, lo único que obtienes son más preguntas. En uno de los cajones hallas un [ENCENDEDOR]; en otro, una

[PISTOLA] cargada; y en un tercero, una botella medio vacía de [WHISKY].

Si quieres llevarte alguno de estos objetos, anótalo en tu Hoja de personaje y toma **+1**

RECURSO por cada uno que te lleves.

Ve al **215**.

155

La astrofísica pertenece al ámbito de trabajo del Departamento de Física, pero en realidad conforma un departamento independiente cuyas oficinas se encuentran en el Observatorio Warren.

Puede que la Universidad Miskatonic sea una institución antigua con una larga historia y que gran parte de ella parezca estar atrapada en el siglo XIX, pero todavía es una organización en desarrollo. El Observatorio astronómico Gerald Warren es su última incorporación. El edificio, que se alza sobre la cima de Crane Hill, se parece mucho a un faro achaparrado de estilo modernista, coronado por una cúpula hemisférica. Sus vistas abarcan toda Arkham, pero a aquellos que utilizan su enorme telescopio y el resto de instrumentos de medida disponibles en su interior no les interesa contemplar el paisaje, pues

tienen su atención puesta en los cielos.

Hay varias luces encendidas en el edificio, y al entrar te recibe una recepcionista sentada detrás de un mostrador de caoba maciza. Cuando te pregunta qué asunto te trae por allí, tú le consultas el paradero del Dr. Waugh.

—Creo que ha reservado el telescopio esta tarde —responde la mujer —. Pero si no está allí, seguramente lo encontrará en su despacho.

¿Por dónde quieres empezar a buscar al Dr. Waugh?

Si quieres ir a su despacho, ve al **135**.

Si prefieres buscarlo en la cúpula del observatorio, ve al **97**.

156

Tras acceder a la morgue, te detienes y dejas que la puerta se cierre sola a tus espaldas.

Unas lámparas sibilantes iluminan los azulejos de un color blanco clínico de la sala, donde predomina el fuerte olor a lejía en lugar del de los cuerpos en lenta descomposición. Sin embargo, la estancia es tan fría y silenciosa como una tumba.

Una docena de camillas aparcadas en filas ordenadas abarrota la habitación, mientras que la pared a tu derecha está formada por un conjunto de compartimentos de acero inoxidable distribuidos en seis filas y cinco columnas. Estudias las medidas atentamente.

Después de haber llegado tan lejos, sientes curiosidad por ver si el cuerpo del Dr.

Blaine está realmente aquí, pero también te inquieta en gran medida perturbar el sueño de los difuntos.

¿Qué quieres hacer?

Buscar el cadáver del Dr. Blaine entre los de las camillas: ve al **186**.

Buscar al académico en uno de los compartimentos refrigerados situados tras los resplandecientes compartimentos de metal: ve al **226**.

Abandonar la morgue sin perturbar a los difuntos más de lo que ya lo has hecho: ve al

246.

157

Estás aquí para detener a los devotos de Ezel-zen-rezl, quienes, por lo que a ti respecta, siguen suponiendo la mayor amenaza inmediata. La Secta del Cielo Vacío solo se ha visto obligada a entrar al ruedo como consecuencia de las acciones de la profesora Nidus y sus compañeros apasionados de los insectos, aunque puede que tú también hayas tenido algo que ver con eso.

Abriéndote camino a empujones entre los sectarios que aún se enfrentan entre sí, consigues llegar hasta la plataforma de piedra elevada. Los Discípulos del Enjambre se han visto obligados a interrumpir su canto tras el ataque de los astrónomos nihilistas, pero aún oyes un murmullo que parece repetir el nombre de su dios una y otra vez:

—Ezel-zen-rezl. ¡Ezel-zen-rezl! ¡Ezel-zen-rezl!

¿Estás perdiendo el juicio?

Sin embargo, este zumbido no proviene de los sirvientes humanos del Señor de los Enjambres, sino del susurro de innumerables insectos. El aire está repleto de ellos, y algo te dice que esta nube de insectos similares a unas langostas crece por momentos a medida que salen de la abertura de aquella curiosa vasija de arcilla.

Te armas de valor y te preparas para abrirte paso a través del enjambre para alcanzar a la profesora Nidus y detener la invocación. Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**, pero luego réstale al total el nivel actual de **PERDICIÓN**. Si tienes la Capacidad **{ÁGIL}**, añade 1. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si tienes la Debilidad **{MIEDO A LOS INSECTOS}**, réstale 2. Si el total es 15 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Capacidad

{ÁGIL}, añade 1. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si tienes la Debilidad

{MIEDO A LOS INSECTOS}, réstale 2. Si has ganado la primera

ronda, añade 2. Si el total es 16 o más, ganas la segunda ronda.

Ronda tres: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Capacidad

{ÁGIL}, añade 1. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si tienes la Debilidad

{MIEDO A LOS INSECTOS}, réstale 2. Si has ganado la segunda ronda, añade 2. Si el total es 16 o más, ganas la tercera ronda.



Si has ganado la tercera ronda, ve al **238**.

Si has perdido la tercera ronda, ve al **272**.

158

Te diriges hacia el Barrio Este y entras en la comisaría de policía, donde te acercas al mostrador del oficial de servicio. Toma el SECRETO: *Localización cuatro.*

Si tienes los [DEDOS ENTINTADOS], ve al **165**.

Si tienes una [TARJETA DEL DETECTIVE HARDEN], ve al **222**.

Si no, ve al **204**.

159

La mirada de la mujer te paraliza. Hay algo en ella moviéndose en los puntos oscuros que son sus pupilas. Y entonces habla:

—Cuando la luna muera en la oscuridad, un nuevo dios se levantará. Uno de tres el premio reclamará. Uno desde la fosa ardiente invocado; uno ansioso por ver el velo fragmentado; el último, el vástago cuyo cascarón acabará agrietado.

Ese cántico acompasado suena más bien como una profecía. Toma +**1 PISTA** y el SECRETO: *Turuleca*. Sin embargo, su mirada y el sutil poder que esconden sus palabras te perturban.

Haz una prueba de temor. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD**. Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto. Si tienes la Debilidad

{EMBRUJADO}, réstale 1. ¿Cuál es el resultado?

Total de 9 o más: ve al **179**.

8 o menos: ve al **199**.

160

No te queda más opción que defenderte con cualquier medio alternativo que tengas a tu disposición. A tu alrededor, los sirvientes nihilistas de Silenus, el Cielo Vacío, atacan a los seguidores de Ezel-zen-rezl, el Señor de los Enjambres. Con ello han interrumpido el ritual, evitando que la profesora Nidus libere a su siniestro dios en el mundo, mientras que su propia e imponente deidad explora las lindes del portal abierto sobre la mansión en el lugar donde antes la luna colgaba del cielo.

Cuando una pareja de seguidores del Dr. Waugh carga contra vosotros, el Dr. Blaine y tú os preparáis para defenderos con uñas y dientes. Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Capacidad

{ÁGIL}, añade 1. Si el total es 15 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Capacidad

{ÁGIL}, añade 1. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 16 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **201**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **184**.

161

Cueste lo que cueste, debes descubrir qué información secreta esconde la libreta del Dr.

Blaine.

—Muy bien, sígame —ordena la venerable Miriam Beecher mientras te conduce a una trastienda decorada con cortinas harapientas y visillos raídos y diáfanos que te hacen sentir como si te hubieran transportado al puesto de una pitonisa andrajosa.

La mujer se sienta en uno de los extremos de una mesita redonda y te invita a que hagas lo propio frente a ella. Toma el SECRETO: *La pitonisa.*

—Lo que estoy a punto de compartir con usted le cambiará la vida —afirma, dejando la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] en el centro de la mesa—. Una vez la puerta al conocimiento se abra, nunca podrá olvidar lo que descubra al otro lado. ¿Quiere seguir adelante?

Asientes para confirmar que así es, incluso cuando sientes cómo las sombras que anidan en las esquinas de la sala se hacen más densas y amplias.

—¿Le resultan familiares estos símbolos? —pregunta mientras abre la libreta aparentemente en una página al azar.

Si tienes la Capacidad **{LENGUAS ARCAICAS}**, ve al **191**.

Si no, ve al **231**.

162

La sonrisa del Dr. Blaine flaquea por primera vez desde que se sentó en tu mesa y el centelleo de sus ojos desaparece para dar paso a una mirada amenazadora. Una sensación fría se va extendiendo por todo tu cuerpo, convirtiendo tus piernas en plomo y tu estómago, en hielo.

—Vaya, vaya, vaya —dice el académico con un tono tan afilado como

un cristal—.

Qué decepción. Pensaba que una vez encontrase la libreta, las migas que dejé le acabarían guiando hasta el premio.

¿De qué está hablando?

—Como si no le hubiese ido ayudando por el camino… Y, sin embargo, aquí estamos, en lo que parece un callejón sin salida. Qué decepción.

Antes de que te des cuenta, el anciano extiende el brazo sobre la mesa y te agarra la mano. La frialdad de su tacto te quema e instintivamente intentas gritar, pero tu voz se queda paralizada en tu garganta.

—Yo no puedo entrar en la Casa Abaddan debido a ciertas restricciones y cláusulas que me he comprometido a respetar, pero cualquier idiota útil, alguien que no esté regido por dichas restricciones y que siga mis órdenes, sea consciente de ello o no, sí que podría.

Aquella pesada gelidez continúa extendiéndose por tu cuerpo, paralizándote y obligándote a escuchar la confesión del Dr. Blaine.

—Pero, claro, no podía arriesgarme a reclutarle directamente. Eso habría levantado sus sospechas y entonces no habría hecho lo que necesitaba que hiciera. Pero no importa, simplemente tendré que buscar otro cómplice involuntario.

En cuanto pronuncia estas palabras, tu cuerpo comienza a debilitarse. Ante el frío incesante, el mundo retrocede hasta convertirse en un diminuto destello en medio del olvido de la oscuridad eterna. Y entonces, incluso ese minúsculo titileo y su luz se extinguen.

Fin.

163

De pronto, recuerdas la abominación nocturna contra la que luchaste sobre el tejado de la Universidad Miskatonic y sacas su garra con la intención de usarla para arrebatarle la vida a tu otrora compañero. Sin embargo, mientras lo haces, él clava su ardiente mirada sobre ti y un atisbo de reconocimiento atraviesa su rostro. Y aprovechas esa fracción de segundo para lanzarle la zarpa.

La garra da vueltas en el aire hasta golpear al Dr. Blaine y dibujarle una línea sangrienta en su frente.



—Gusano insolente —espeta el hechicero inhumano, cuya sangre, que hasta hace solo unos segundos fluía del tajo abierto en su cabeza, ya se convertido en una sustancia gelatinosa y densa y está siendo reabsorbida por la herida—. ¿Se atreve a desafiarme?

Tras pronunciar estas palabras, te señala y uno de los retorcidos tentáculos de sombras te alcanza; al mismo tiempo, algo frío y musculoso envuelve tu cuerpo y empieza a oprimirte. No hay nada que puedas hacer mientras el agarre de la extremidad sombría del hechicero te aprieta cada vez más. Finalmente, tus huesos se rompen y la sangre brota de los múltiples desgarrones abiertos en tu piel hasta que, por suerte, pierdes el conocimiento.

Fin.

164

Cuando dejas el libro sobre la mesa de lectura, lo hojeas y descubres que está repleto de láminas de mapas de América elaboradas con aguatinta. Son realmente extraordinarias y contienen un sinfín de detalles meticulosos, pero ¿qué relación guardan con el asunto que tienes entre manos? Y ¿por qué las estaba examinando el misterioso lector?

Toma +**1 PISTA** y ve al **9**.

165

—Me sorprende que haya vuelto por aquí —dice el oficial de servicio —. Si fuera usted, en cuanto hubiese salido por esa puerta habría echado a correr sin mirar atrás.

Le explicas que quieres ayudar a encontrar al asesino del Dr. Blaine.

—Ya le he dicho que se mantenga al margen —replica el policía—. Ahora largo, y si vuelvo a toparme con usted por aquí, pasará la noche en el calabozo por hacerle perder el tiempo a un gendarme.

Decides que no conseguirás nada si continúas con tu investigación aquí, así que intentas pensar en otro lugar en el que buscar.

Toma +**2 PERDICIÓN**, aunque puedes gastar **1 PISTA** o **1 RECURSO** para reducir la sanción de **PERDICIÓN** en 1; o gastar **2 PISTAS** o **2 RECURSOS** para evitar añadir **PERDICIÓN** alguna.

Ahora ve al **140**.

166

Sales por patas mientras esas atrocidades con aspecto de avispa te persiguen batiendo sus alas cien veces por segundo. Ante ti, aparece la puerta principal de la casa. Aparte de los insectos sobrenaturales, no hay más señales de vida en las proximidades y, desde luego, tampoco de presencia humana, así que nada te impide salir corriendo.

¿Es cosa tuya o te parece oír un zumbido furioso detrás del revestimiento de nogal mientras te apresuras a abandonar el edificio?

Corres lo más rápido que puedes, pero no consigues dejar atrás a esos monstruos susurrantes. Su furioso zumbido te sigue, acercándose todavía más, y haces todo lo posible por esquivar sus aguijones punzantes y sus mandíbulas demoledoras. Sin embargo, cuando llegas a la puerta, uno de los insectos logra picarte justo en los segundos que tardas en abrirla de golpe.

Sientes como si una aguja candente hubiese penetrado en tu espalda y te tropiezas en el umbral mientras el dolor te despoja de todas tus fuerzas. Pierdes −**1 VIDA**.

De pronto, te encuentras al otro lado de la puerta y la cierras de golpe una vez más, dejando atrapadas a las criaturas en el interior de la casa.

Ve al **264**.

167

Cuando al fin decides seguir al otro integrante de la pendenciera pareja, el caballero entrado en años también ha desaparecido de tu vista. Recorres la calle tan rápido como te lo permiten tus pies, pero no hay ni rastro de él. También él debe de haber subido a un coche.

Solo te queda una pista por seguir, así que partes hacia la otra orilla del río, donde se encuentra la Universidad Miskatonic.

Ve al **227**.

168

No tardas demasiado en encontrar el despacho del Dr. Christopher que, según el cartel pintado en su puerta, es profesor de entomología. Cuando estás a punto de llamar, oyes una voz al otro lado que grita:

—¡Es increíble!

Asumes que esa voz pertenece al Dr. Christopher, pero ¿con quién está hablando?

¿Hay alguien más con él o está hablando solo?

¿Qué quieres hacer?

Llamar a la puerta: ve al **188**.

Abrir la puerta y entrar sin previo aviso: ve al **169**.

Olvidarte del Dr. Christopher e ir en busca de la profesora Nidus: ve al **298**.

169

Te encuentras en un despacho lleno de librerías y estanterías independientes, muchas de ellas repletas de enormes frascos de cristal, así como de libros y fajos de papeles.

Estos tarros transparentes están llenos de un líquido verde amarillento en el que flotan todo tipo de especímenes curiosos. Lo único que tienen en común es que todos ellos son

invertebrados (en concreto, pertenecientes a la clasificación taxonómica *insecta*), principalmente escarabajos de gran tamaño e insectos palo cubiertos de espinas.

Un hombre corpulento que permanece de pie frente a una mesa de trabajo se gira, sorprendido ante tu inesperada invasión de su privacidad, y por un momento alcanzas a ver aquello en lo que está trabajando. Parece una especie de avispón gigantesco con un caparazón quitinoso y graso de color negro, sujeto a una tabla de disección por medio de diversos alfileres de gran tamaño. Sus alas tienen un aspecto vidrioso y, completamente extendidas, alcanzan una envergadura de dos pies. Un aguijón similar a un alfiler de acero sobresale de su abdomen protuberante. Toma +**1 PISTA.**

—¿Qué significa esto? —brama el hombre apresurándose a cubrir con una tela de muselina el espécimen que descansa sobre la mesa de trabajo—. ¿Puedo ayudarle? —

pregunta intencionadamente.

—Lo siento —te disculpas—. Buscaba a la profesora Nidus.

—Pues estás en el lugar equivocado —responde, mirándote a través de un par de gafas con forma de media luna—. El cartel de la puerta indica que yo soy el Dr. Milan Christopher.

El hombre, de complexión gruesa, posee una abundante cabellera y una barba frondosa. Sobre su ropa de diario lleva un mono azul y también luce una pajarita roja visible bajo su barbilla.

¿Cómo responderás?

Te disculpas y te vas: ve al **208**.

Le preguntas al Dr. Christopher acerca de la profesora Nidus: ve al **27**.

170

No sabes qué es lo que te alerta de la llegada de los visitantes etéreos. Quizá el sutil cambio en la temperatura del aire o la caricia de una brisa inesperada sobre tu piel. O

puede que sea algo mucho más esotérico e incognoscible. Sea cual sea la razón, alzas la mirada y ves que algo se cuela en el observatorio a través de la apertura de la cúpula.

Te cuesta identificar una forma concreta, pero sí que captas la imagen de un zarcillo de neblina o humo, pero sin ninguna nube o llama a la vista. Y, como estás mirando en esa dirección, ves más fácilmente una segunda figura que sigue a su compañera hacia el interior del

observatorio. Esta vez detectas unos apéndices similares a unas alas y una cresta formada por espinas humeantes que recorre lo que se podría considerar su lomo.

Tu mente te dice que lo que ves es imposible y, al mismo tiempo, muy real. Además,

¿es cosa del pánico que se extiende por tu cuerpo o estas entidades etéreas proyectan un aura maligna?

¿Qué quieres hacer?

Huir: ve al **32**.

Mantenerte firme: ve al **64**.

Intentar otra cosa: ve al **93**.

171

A pesar de su decadente encanto clásico y sus escaparates llenos de horóscopos y cartas del tarot, La vieja tienda de Magia de Arkham esconde su verdadera naturaleza a simple vista y la mayoría de los que pasan por el establecimiento no tienen ni idea de que se trata de un paraíso para los practicantes de las artes esotéricas, a falta de una expresión mejor.

Aunque es tarde, La vieja tienda de Magia sigue abierta. Cuando entras, una campanilla resuena en algún lugar cercano y, tras oír un taconeo, tu atención se centra en la mujer de pelo canoso que se sitúa de pie detrás del mostrador. Tu mirada se desvía por un momento hacia sus vitrinas de cristal, repletas de curiosidades enigmáticas. La mujer lleva una blusa moderna y pantalones de vestir, además de una sorprendente cantidad de joyas antiguas. Su reputación la precede: se trata de Miriam Beecher, la propietaria de La vieja tienda de Magia.

—¿Puedo ayudarle? —pregunta amablemente al tiempo que te lanza la mirada más fulminante posible.

A pesar de cualquier temor que puedas sentir respecto a dejar que otros sepan que posees la [LIBRETA DEL DR. BLAINE], has venido aquí específicamente para que alguien te

ayude a descifrar su contenido. Mientras le ofreces a Miriam la libreta, le preguntas si puede ayudarte a traducir lo que está escrito en ella. La Sra. Beecher hace una pausa antes de tomarla y luego le echa un

vistazo rápido a algunas de las páginas.

—Por norma general, no debería meter las narices en cosas que no entiende —dice con frialdad sin apartar su penetrante mirada en ningún momento—. Sobre todo aquí, en Arkham.

Tú le explicas que ya es demasiado tarde para eso, a lo que te responde:

—Entonces tendrá que pagar un precio.

—Tengo dinero —le dices.

—No me refiero a eso —contesta ella, y sientes como un escalofrío recorre tus extremidades mientras tu piel se eriza—. ¿Sigue deseando descubrir la verdad cueste lo que cueste?

¿Y bien?

Si decides que ya es hora de abandonar La vieja tienda de Magia antes de sorprenderte escribiendo un cheque que no podrás pagar, ve al **141**.

Si lo tienes todo listo para pagar y obtener información sobre los contenidos de la

[LIBRETA DEL DR. BLAINE], ve **161**.

172

Ahora mismo, las mayores amenazas a las que se enfrenta Arkham son los dos portales a través de los cuales unas entidades sobrenaturales pretenden acceder al mundo. Y si eso ocurre, toda la ciudad podría acabar siendo borrada de la faz de la Tierra. Por tanto, la mejor arma que tienes a tu disposición son esos dos portales.

Con un plan desesperado en mente, te abres paso a codazos entre los sectarios que luchan entre sí y subes las escaleras que conducen a lo alto del estrado de piedra, donde la profesora Nidus te recibe con una expresión de sorpresa abyecta y un grito de rabia.

Sin embargo, antes de que pueda atraparte con sus dedos como garras, tomas la curiosa vasija de arcilla que se interpone entre ella y tú y diriges su abertura hacia el portal abierto en el cielo sobre la luna eclipsada.

La sacerdotisa de la Secta de la Asimilación está colérica porque has

interrumpido el ritual, pero parece que su trabajo ha terminado, ya que al cabo de unos segundos surge un torrente de gigantescos insectos negros de la boca de la vasija. Parecen una horrible mezcla de escarabajo y avispa cazatarántulas y su presencia ennegrece todo el ambiente, ocultando rápidamente el portal abierto de tu vista.

El enjambre se convierte entonces en una columna definida similar a un rayo de energía oscura que avanza hacia el cielo y las distancias parecen deformarse y contraerse hasta perder todo significado. A través del enjambre, entrevés unas tenazas colosales que intentan apartar a los bichos mientras una miríada de ojos protuberantes se agitan a causa de la irritación, mientras unas bocas que se forman una y otra vez dan voz a un profundo rugido de disgusto. Tus brazos doloridos son incapaces de seguir sujetando el jarrón, así que lo dejas caer al suelo y se rompe en mil pedazos. Pero parece que tú también has cumplido con tu cometido, pues el enjambre permanece ahora centrado en atacar a la abominación que en esos momentos explora el portal abierto a lo lejos, por encima de tu cabeza.

Es hora de irse. Sin embargo, entre la libertad y tú aún se interponen los sectarios que todavía están enzarzados en una lucha, nubes de insectos, un laberinto de pasillos y varias puertas cerradas.

Tira un dado y añade al resultado 1 si tienes la Capacidad **{ÁGIL}**.

Si el total es igual o menor que tu **VIDA**, ve al **250**.

Si el total es mayor que tu **VIDA**, ve al **200**.

173

El ritual que se está llevando a cabo aquí tiene por objeto abrir un portal a alguna otra parte, a un sitio donde Ezel-zen-rezl espera a ser invocado. Abstraes tu propia mente y te concentras para crear una barrera mágica entre tú y los sectarios que se aproximan, muy similar a la que el Dr. Blaine te pidió que rompieras para poder entrar en la Casa Abaddan. Si puedes contenerlos, quizá también logres detener la ceremonia.

Ve al **13**.

174

El fuego no combina bien con el alcohol, pero es que con los insectos *ni* combina.

Haz una prueba de ingenio. Tira dos dados y añade el resultado tanto a tu **INTELECTO**

como a tu **COMBATE**. Si tienes la Capacidad **{ESTUDIOSO}**, añade 1. ¿Cuál es el resultado?

14 o más: ve al **273.**

13 o menos: ve al **254.**

175

La estantería es un verdadero tesoro de la literatura esotérica. En ella hay un tomo antiguo sobre *Alianzas y enemistades entre los Dioses Exteriores*, otro llamado *El Evangelio según Ark'at* y una guía para traducir lenguas arcaicas.

Si quieres llevarte la guía de idiomas, toma la Capacidad **{LENGUAS ARCAICAS}**.

Ve al **215.**

176

Te encuentras en el ala oeste de la casa, en un pasillo que parece una funeraria fastuosa.

En él hay dos puertas, una a la izquierda y otra a la derecha.

¿Cuál quieres intentar abrir?

La puerta a tu izquierda: ve al **131.**

La puerta a tu derecha: ve al **55.**

Ninguna: ve al **194.**

177

A pesar de tu interrupción, el resto de la secta no suspende los cánticos y los que os tienen en sus garras os arrastran en contra de vuestra voluntad hasta el pedestal que se alza en el centro de la sala.

Ahora la profesora Nidus tiene los ojos fijos en ti, pero tampoco interrumpe su cántico en ningún momento. De hecho, hasta parece entonarlo con mayor entusiasmo, lo que anima a la multitud a subir el volumen de sus voces.

Varias moscardas abotargadas y mosquitos delgaduchos se arremolinan a tu alrededor mientras te obligan a subir a rastras los escalones que conducen hacia la sacerdotisa. Sin embargo, entre ella y tú aún se encuentra aquella extraña vasija de terracota. El ritual alcanza su punto álgido y las voces de la secta se alzan con júbilo.

Entonces, la profesora Nidus levanta las manos y de la abertura del jarrón de arcilla surge un torrente de gigantescos insectos negros que parecen una terrorífica mezcla de escarabajo y avispa cazatarántulas. Las criaturas no tardan en invadir el invernadero, ennegreciendo el ambiente y ocultando de tu vista lo que ocurre en el pedestal. En apenas un instante, cientos de ellas aparecen de esa vasija imposible; luego, miles; y luego, decenas de miles. En ese momento comienzan los gritos.

El Dr. Blaine ha calculado terriblemente mal los tiempos. Oyes que emite una exclamación de amargo pesar antes de que sus palabras queden ahogadas por el zumbido del enjambre. Ezel-zen-rezl no es un único ser, sino una entidad Gestalt; una mente colmena incomprensiblemente colosal formada por mil millones de esas criaturas que la Secta de la Asimilación denomina trilogogs. Una parte de esta inverosímil nube de insectos emerge ahora utilizando la vasija de cigarra de puerta de entrada a este mundo como si se tratase de la plaga bíblica de langostas, y, al igual que estas, los trilogogs comienzan a registrar el invernadero en busca de toda materia orgánica con la intención de que esta pase a formar parte de Ezel-zen-rezl. Eso incluye a todas las plantas exóticas que crecen en la sala, a todos los sectarios atrapados en ella, a la profesora Nidus, al Dr. Blaine…

Y a ti.

Fin.

178

—¿Qué está pasando? —siseas con rabia y frustración—. ¡Cuéntemelo todo!

El Dr. Blaine te lanza una mirada condescendiente y deja escapar un profundo suspiro.

—Muy bien. Son la Secta de la Asimilación y la Secta del Cielo Vacío. Cada una de ellas quiere que su dios ascienda, así que ambas han abierto un portal que conduce a la morada de su condenada deidad. Pero debemos asegurarnos de que ni la mente colmena de Ezel-zen-

rezl, el Señor de los Enjambres, ni Silenus, la abominación conocida como el Cielo Vacío, tomen el poder esta noche.

Toma +**1 INTELECTO**.

Sabiendo lo que sabes ahora, ¿cómo quieres proceder?

Si quieres aprovechar para atacar a los seguidores del Dios Enjambre, ve al **281**.

Si quieres combatir contra los seguidores de Silenus, el Cielo Vacío, ve al **201**.

Si quieres preguntarle al Dr. Blaine cuál sería la mejor opción, ve al **189**.

179

A pesar de sus palabras y su mirada, encuentras las fuerzas necesarias para mantener el contacto visual con la vidente.

—Cuidado con el invocador de sombras —dice con una voz áspera y gutural que no parece del todo humana—. Busque la hoja, aunque tendrá que remover cielo y tierra para encontrarla.

De pronto, los hombros de la anciana se desploman y te suelta, dejando caer sus manos en su regazo. Está claro que la interpretación la ha dejado agotada, y no vuelve a pronunciar ninguna palabra más. Toma el SECRETO: *Sabiduría de los antiguos*.

No obstante, una sensación de incomodidad se apodera de ti, pues sospechas que existen fuerzas ahí fuera que no te quitan los ojos de encima. Toma +**1 PISTA** y la Debilidad **{EMBRUJADO}**.

Ve al **219**.

180

Mientras registras la oficina en busca de algo que pueda darte una pista sobre qué estaba haciendo allí el Dr. Waugh o por qué el Dr. Blaine tenía sus sospechas sobre el astrofísico, te topas con un libro abierto por una página repleta de gráficas relacionadas con la órbita de la Luna. Cuando comparas esta información con la lista de fechas, te das cuenta de que quienquiera que haya estado trabajando aquí (¿podría haber sido el Dr. Waugh, como crees?) ha calculado que esta misma noche tendrá lugar un eclipse lunar. Toma +**1 PISTA.**

Sin embargo, lo que encuentras en el atril no es lo único que llama tu atención, también descubres que debajo hay algo tirado en el suelo. Se trata de una [LLAVE]. No tiene nada de especial, solo es una llave de tambor de pines anodina con el número

«120» estampado, pero se le ha caído a alguien y seguro que sirve para abrir algo. La pregunta es ¿qué? Y lo que es más importante, ¿dónde? Miras a tu alrededor y sopesas cómo podrías obtener una respuesta.

Ve al **170**.

181

De pronto, una luz resplandece en el interior del invernadero, proyectando las sombras de los lunáticos que aún combatencontra el relieve de las paredes. Los sectarios de ambos bandos retroceden impactados y asombrados cuando el Dr. Blaine asciende.

Lentamente, el anciano se eleva en el aire con los brazos extendidos a ambos lados de su cuerpo y los pies colgando mientras sus ojos comienzan a emitir un intenso brillo blanco. Detrás de él, las sombras se retuercen por las paredes y parecen fusionarse para formar una masa contorsionada de aspecto tentacular que crea la ilusión de envolver su cuerpo en una túnica hecha de sombras.

—¡Nyarlathotep se levantará! —grita con una voz que resuena en los confines del invernadero, ahora hecho añicos, y una oleada de náuseas recorre tu cuerpo—.

¡Arrodillaos ante la majestuosidad del caos reptante!

Primero pensabas que el dios cuyo ascenso al poder habíais venido a detener esta noche era Ezel-zen-rezl, el Señor de los Enjambres. Luego parecía que ese tal Silenus, el Cielo Vacío, podría suponer una amenaza mayor. Y ahora se ha revelado que Nyarlathotep, el dios de las mil formas, representaba el mayor peligro de todos desde un principio.

¿Qué vas a hacer al respecto?

Si quieres lanzar un ataque sorpresa contra el Dr. Blaine, ve al **289**.

Si prefieres mantenerte al margen y ver lo que ocurre, ve al **224**.

182

—Y bien, ¿la tiene? —pregunta el académico con el entusiasmo de un colegial impulsivo.

—¿Qué? —preguntas tú, tratando de procesar la revelación de que ese hombre no está muerto, tal y como creías.

—La *hoja* —insiste él—. ¿La tiene?

Si tienes una [DAGA CEREMONIAL], ve al **142**.

Si no, ve al **162**.

183

Sacas la [GARRA NEGRA] y la esgrimes ante tus atacantes incorpóreos, que parecen vacilar por un instante antes de abatirse sobre ti. Ahora ves con más claridad sus cuerpos insustanciales, que en cuestión de segundos parecen pasar de tener unos picos abiertos de par en par y unas colas que van dejando un rastro de neblina a su paso a mostrar unas alas extendidas y unas garras humeantes en otro. Su intención es clara: es como si consideraran que has invadido su territorio, y no pueden permitir que tal soberbia quede impune. No te queda más opción que prepararte para luchar, pero

¿cómo vas a pelear contra algo que no parece más que una humareda dotaba de sentidos?

Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si el total es 14 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 15 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **113**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **133**.

184

No sirve de nada. A pesar de tus esfuerzos por evitar que la profecía se cumpla, a tu enemigo no le importa su destino y es inmune a la

psicología. Da igual lo graves que sean las lesiones que les inflijas: bajo la creencia de que no existe nada por lo que vivir más allá de una muerte digna, continúan luchando cuando otros individuos más racionales se retirarían para lamerse las heridas. No importa lo cruentas que sean las muertes de sus compañeros de las que son testigos, pues nada los detendrá. La niebla roja ha descendido y lo único que puede romper su hechizo es la destrucción total de su enemigo o su propia ruina, así que pronto te encuentras luchando por tu vida contra un enemigo que no tiene nada que perder, literalmente.

Tampoco importa a qué poderes sobrenaturales recurra el Dr. Blaine. Pronto resulta evidente que sus rivales académicos también están versados en las artes de la hechicería y emplean su propia magia para deformar la realidad y, al final, ambos os veis superados por la pura supremacía numérica.

Un dios ascenderá al poder en Arkham antes de que termine el eclipse, pero no estarás allí para descubrir cuál.

Fin.



185

Ver cómo aquella cosa emergía del agujero abierto en el cielo sobre Arkham te ha dado una perspectiva completamente distinta sobre las cosas. Sin duda, la aparición de una monstruosidad así en el mundo representa una amenaza mucho mayor para la ciudad, y derrotar a sus

seguidores debe convertirse en tu nueva prioridad.

Esa abominación imposible continúa tanteando los bordes del agujero rasgado en la realidad, y es entonces cuando te das cuenta de que has estado mirándola fijamente durante un buen rato. De hecho, ahora te resulta difícil apartar los ojos de su monstruosa magnificencia.

Tira un dado y, si tienes la Debilidad **{MALDITO}** o **{EMBRUJADO}**, o las dos, réstale 1 al resultado.

Si el total es igual o menor que tu **CORDURA**, ve al **258**.

Si el total es mayor que tu **CORDURA**, ve al **196**.



186

Inspeccionas la sala y observas las siluetas bajo las sábanas en un intento por descubrir cuál tiene más probabilidades de ser el zoólogo fallecido. En cuanto te topas con una que crees que podría coincidir con el Dr. Blaine por su peso y complexión, tu pulso resuena en tu oído y extiendes una mano con recelo para retirar la cubierta.

El cuerpo pertenece a un hombre, pero demasiado joven y bien

afeitado. Aunque no conoces la causa de su muerte, parece reposar con bastante tranquilidad durante su descanso eterno. Pero entonces ves la herida abierta en su hombro y retrocedes un paso con pavor.

¡Tiene marcas de dientes humanos! Las incisiones trazan un semicírculo limpio en el hombro del joven. Y no solo eso, sino que no hay ni sangre ni cardenales alrededor de la piel que lo rodea, lo que significa que el mordisco se realizó después de su muerte.

Pierde −**1 CORDURA** y toma el SECRETO: *¿Te apetece un mordisquito?*

Mientras vuelves a colocar la sábana sobre el cadáver mutilado, sopesas cuidadosamente cuál será tu siguiente paso.

Si quieres buscar al Dr. Blaine en uno de los compartimentos refrigerados, ve al **226**.

Si prefieres abandonar la morgue inmediatamente, ve al **246**.

187

Pronto resulta evidente que el libro es el tomo número siete de una colección sobre astronomía. Los otros nueve volúmenes que completan la colección se encuentran en una estantería cercana situada a la altura de tu cabeza, donde queda un hueco para el libro que ahora mismo tienes entre tus manos. Te preguntas qué aspecto tendrá la serie completa en la estantería y qué secretos esconderá.

La página por la que el libro ha quedado abierto describe cómo calcular la fecha de un eclipse. Sin embargo, no hay nada más en la mesa de lectura que sugiera que el lector llegó a descubrir cuándo tendría lugar el siguiente. A lo mejor se llevó ese dato consigo. Toma **+1 PISTA**.

Si ahora quieres leer el libro verde, ve al **164**.

Para examinar más detenidamente la libreta escrita a mano, ve al **207**.

Para abandonar la biblioteca e intentar la otra puerta del pasillo, ve al **25**.

Para abandonar la biblioteca y volver al pasillo central de la casa, ve al **247**.

188

Llamas a la puerta y una voz al otro lado responde:

—Entre.

Obedeces y accedes a un despacho lleno de librerías y estanterías independientes. Sin embargo, estas no solo soportan el peso de varios libros y fajos de documentos académicos atados con una cuerda, sino que sobre ellas también descansan innumerables frascos de cristal. Todos ellos están llenos de un líquido verde amarillento en el que se observan todo tipo de especímenes curiosos. Lo único que tienen en común es que todos son invertebrados (en concreto, pertenecientes a la clasificación taxonómica *insecta*), principalmente escarabajos de gran tamaño y enormes insectos palo cubiertos de espinas.

Un hombre corpulento permanece de pie frente a una mesa de trabajo de espaldas a ti, pero en cuanto entras, coloca un paño sobre aquello con lo que está ocupado y se gira para mirarte de arriba a abajo.

—¿Puedo ayudarle?

—Buscaba a la profesora Nidus —le dices.

—Pues está en el lugar equivocado —responde, mirándote a través de un par de gafas con forma de media luna—. El cartel de la puerta indica que yo soy el Dr. Milan Christopher.

El Dr. Christopher no es anciano y podría describirse como un individuo corpulento que posee una abundante cabellera y una barba frondosa sin una sola cana. Sobre su ropa de diario lleva un mono azul y también luce una pajarita roja visible bajo su barbilla.

¿Cómo responderás?

Te disculpas y te vas: ve al **208**.

Le preguntas al Dr. Christopher acerca de la profesora Nidus: ve al **228**.

Le preguntas si conoce al Dr. Blaine: ve al **47**.

Le preguntas qué está haciendo: ve al **67**.

189

—Tampoco es que importe —dice el Dr. Blaine, y sus palabras te toman por sorpresa—.

Solo hay un dios que ascenderá esta noche en Arkham, y ese es el dios al que sirvo, el que acecha en la oscuridad, el caos reptante, el

mensajero poderoso… ¡Nyarlathotep!

Oír ese nombre en voz alta te provoca un nudo en el estómago y notas cómo se revuelve a modo de respuesta. Es lo único que puedes hacer para evitar marearte. Si la simple mención de la deidad del Dr. Blaine puede provocar un efecto tan instantáneo en una persona, imagina qué atrocidades podría perpetrar si llegase a emerger en el mundo.

En este momento, tu mente contempla la posibilidad de un universo bajo el dominio del caos reptante; algo que bastaría para volver loco a alguien cuerdo.

Haz una prueba de razón. Tira un dado y añade al resultado tu **INTELECTO**. Si tienes la Capacidad **{ESTUDIOSO}**, añade 2. ¿Cuál es el resultado?

Total de 8 o más: ve al **213**.

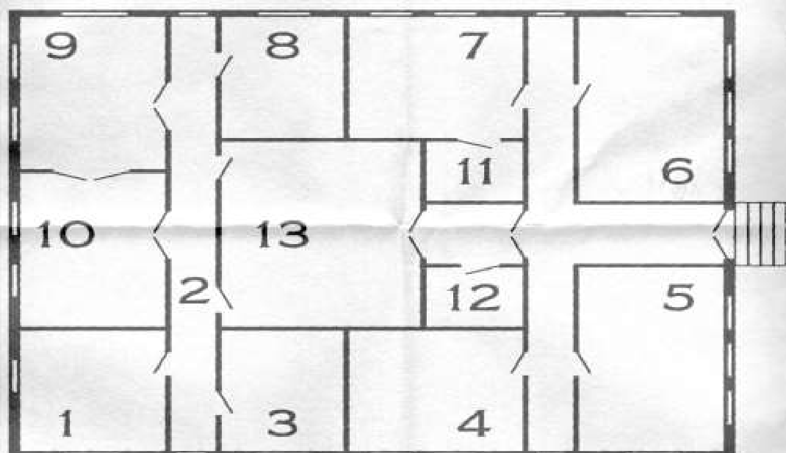
7 o menos: ve al **252**.

190

—Estoy buscando información sobre la Casa Abaddan —le dices a la bibliotecaria—.

¿La conoce?

—Nunca había oído ese nombre —responde Carol—, pero deme un segundo a ver si encuentro algo.



Acto seguido, desaparece en el interior de un despacho en el que se encuentra el sistema de indexación de la biblioteca. Le lleva más de un segundo, pero finalmente vuelve a aparecer y, tras colocarse frente al mostrador, dice:

—Quizá quiera seguirme. He encontrado algo que podría resultar interesante.

Carol te guía hacia otro piso hasta llegar a una zona llena de baúles con mapas.

Entonces desliza un cajón para abrirlo y saca de él un [PLANO] .

—Esta es la Casa Abaddan —dice en voz baja mientras extiende la enorme y endeble hoja de papel sobre una mesa grande y cuadrada—. Es una antigua vivienda ubicada en el barrio de French Hill. Su plano está aquí guardado porque el edificio es de interés histórico, ya que uno de sus propietarios anteriores convirtió el patio central en un gigantesco invernadero coronado por una cúpula de cristal.

Toma +**1 PISTA** y el SECRETO: *La bibliotecaria.*

Le das las gracias a Carol por su ayuda y comienzas a observar detenidamente el plano mientras ella regresa a su puesto de trabajo. No terminas de creerte que haya sido una mera cuestión de suerte que acabases en ese lugar en ese momento justo, y sospechas que la Casa Abaddan es un sitio que quizá querrás investigar cuanto antes.

Si quieres llevarte el **[PLANO]** contigo, tendrás que plegarlo con rapidez y esconderlo en tu abrigo cuando nadie esté mirando, una vez anotado su número de catálogo, el 108.

Podrías perderte en la biblioteca durante semanas, pero tienes la vaga sospecha de que el tiempo apremia si quieres llegar al fondo del misterio que envuelve el destino del Dr. Blaine. Es hora de seguir buscando pistas en otra parte.

Gasta o **1 PISTA** o **1 RECURSO** o toma +**1 PERDICIÓN**. Luego ve al **140**.

191

Los curiosos símbolos te recuerdan a los pictogramas mesoamericanos, aunque al mismo tiempo resultan extraños y algo distintos. Pero, sobre todo, la silueta que forman las imágenes evoca las extremidades y los cuerpos retorcidos de las criaturas marinas de las profundidades.

—Muy bien —te felicita Miriam Beecher con las cejas arqueadas en un gesto que interpretas como de sorpresa agradable—. Es una lengua arcaica. Han pasado épocas enteras desde que se habló por primera vez, y su nombre es imposible de pronunciar para aquellos que no están familiarizados con ella. Sin embargo, el propietario de esta libreta no ha tomado sus notas en este idioma, sino que simplemente lo ha usado como base para un código. El texto tal y como está escrito es ininteligible.

Por un momento llegaste a creer que estabas a punto de descubrir los secretos de la

[LIBRETA DEL DR. BLAINE], hasta que Miriam te informó de que el cuaderno estaba lleno de jerigonzas incomprensibles. Puede que el Dr. Blaine estuviera loco.

Sin embargo, mientras clavas los ojos en las filas de símbolos, recuerdas la nota garabateada en la guarda. Volviendo a ella ahora, ves más de esos mismos símbolos, escritos con lápiz de forma imperceptible bajo el nombre del Dr. Blaine y su lugar de trabajo. ¿Será esta la clave para descifrar el código?

Propiedad del Dr. Blaine, Departamento de Zoología,

Facultad de Biología de la Universidad Miskatonic.

Regresas a la página que Miriam Beecher te estaba mostrando y alternas la mirada entre ambas hojas en un intento por discernir el significado de lo que parece a todas luces un sinsentido.

[illegible] [illegible] [illegible]
[illegible] [illegible] [illegible]
[illegible]
[illegible] [illegible] [illegible] [illegible]
[illegible]
[illegible] [illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]
[illegible]

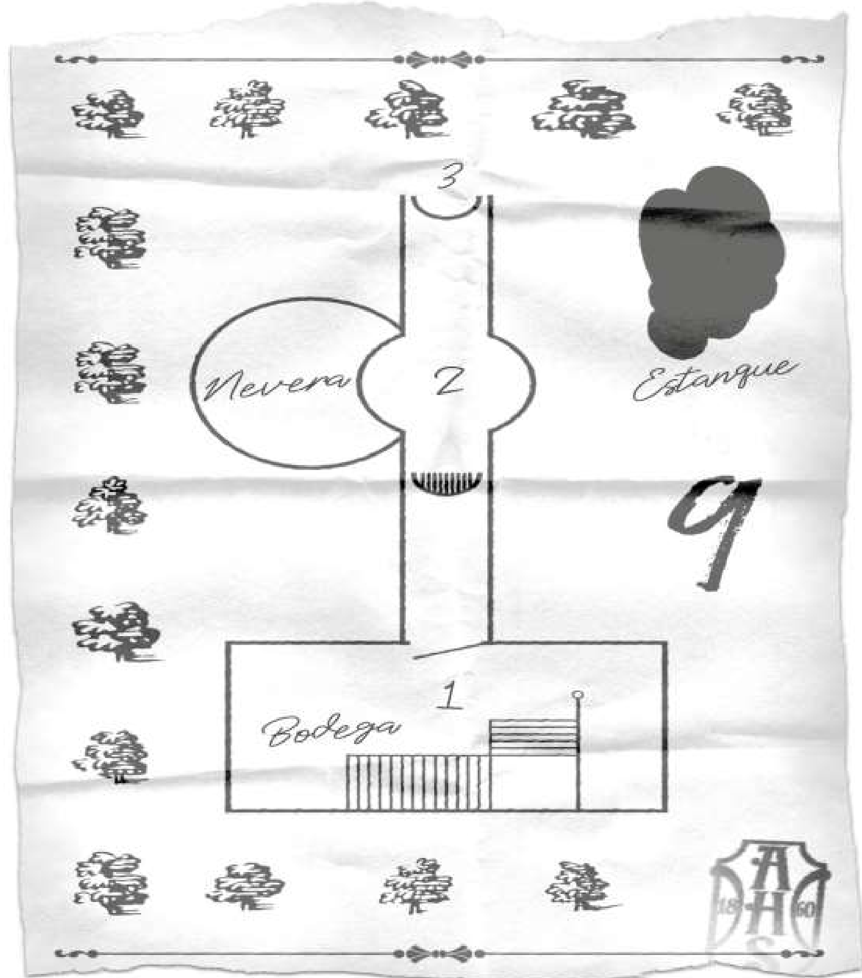
¿Puedes descifrar la [LIBRETA DEL DR. BLAINE]? Si es así, quizá consigas adivinar adónde deberías ir ahora.

Si quieres gastar **1 PISTA** para ayudarte, ve al **285**.

Si no, ve al **271**.

192

Tras hojear los papeles de un cofre, el Sr. Peabody por fin encuentra lo que estaba buscando.



—No tengo una copia de los planos de la casa, pero sí que tenemos esto. Se trata de un mapa del jardín con los cambios llevados a cabo en la finca por otro miembro de la familia Nidus en el siglo XVIII que muestra el esquema propuesto para construir una entrada subterránea al edificio que conectase las cocinas con una nevera escondida debajo del césped.

—¿Puedo tomar prestado esto? —preguntas.

—Oh, no, no puedo dejar que se lo lleve —te reprende el Sr. Peabody —, pero puede hacer una copia, si lo desea.

Si quieres hacer una copia del [MAPA DEL JARDÍN], añádelo a tu

inventario junto con el número que el diseñador original garabateó en el diseño: el 9.

Cuando hayas acabado aquí, será hora de buscar en otra parte.

Toma +**2 PERDICIÓN** y el SECRETO: *El historiador.* Puedes gastar **1 PISTA** o **1 RECURSO**

para reducir la sanción de **PERDICIÓN** en 1; gasta **2 PISTAS** o **2 RECURSOS** para evitar añadir **PERDICIÓN** alguna.

Ahora ve al **140.**

193

Golpeas los cuerpos bulbosos de insecto con las manos, incapaz de reprimir tus gimoteos de asco, pero es como luchar contra el viento: da igual lo que hagas, no puedes escapar de la horda y su incesante zumbido. Retrocedes incesantemente hacia la única salida de la morgue hasta que, al final, cejas en tu empeño por combatir al enjambre y atraviesas la puerta para salir por piernas. Sin embargo, mientras corres por el pasillo que parte de la enfermería, varios de esos monumentales insectos hacen buen uso de sus mandíbulas monstruosas y sus aguijones relucientes antes de que puedas escapar del hospital. Pierdes −**1 VIDA**.

Es como si unas fuerzas oscuras estuvieran moviendo los hilos entre bastidores, desplazando los peones de un tablero de ajedrez preparándolos para una guerra, o para cumplir alguna profecía. Y la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] es lo que te metió en este misterio desde un principio. Quizá encuentres algo en ella que pueda ayudarte, o igual has recibido algún mensaje con información esencial.

Si es así, habrá cuatro números asociados a la libreta. Súmalos y ve a la sección cuyo número coincida con el total.

Si no tienes ni idea de qué podría ayudarte, ve al **259.**

194

Te encuentras en el pasillo central de la casa. ¿Por dónde quieres seguir buscando?

Para explorar el ala este de la casa, ve al **234.**

Si quieres intentar abrir las enormes puertas dobles que tienes a tu

izquierda, ve al **267**.

195

El tablón de corcho está repleto de todo tipo de imágenes, fotografías, mapas y recortes de periódicos, pero las láminas son lo primero que te llama la atención. Representan toda clase de criaturas de aspecto extraño dibujadas como si fueran sujetos de estudios folclóricos y no de zoología. Sin embargo, también hay numerosas impresiones artísticas de lo que parece ser un curioso huevo y, si las figuras dibujadas junto a él pueden usarse de referencia, se trata de uno gigantesco. De hecho, supera con creces la altura de un hombre. Toma el SECRETO: *Las gallinas que entran por las que salen.*

En cuanto a las fotografías, parecen haber sido tomadas en una jungla y muestran a un grupo de exploradores, entre los que se encuentra una versión mucho más joven del hombre cuyo cuerpo te hace ahora mismo compañía en el despacho del Dr. Blaine.

Respecto a los diversos artículos de periódico recopilados, parecen estar relacionados con declaraciones de testigos no confirmadas sobre fenómenos curiosos que tuvieron lugar en Arkham y sus alrededores.

De todos los mapas, el que más destaca es uno de la ciudad en el que una serie de lugares se han rodeado con un lápiz de cera rojo, pero la mayoría de ellos no muestra indicación alguna de lo que podría haber allí. Aunque sí que hay dos ubicaciones acotadas que señalan unos edificios específicos: una de ellas es una casa situada en el distrito de French Hill y la otra, la propia Universidad Miskatonic, donde te encuentras ahora mismo.

Toma +**1 PISTA** y ve al **215**.



196

Esto no es bueno. No puedes apartar la vista de Silenus. La perturbadora manifestación de la futilidad de todas las cosas comienza a abrirse paso a través del orificio abierto en el velo cósmico. La humanidad y el lugar que ocupa en el mundo no significan nada; no cuando la propia existencia de la raza humana depende de la voluntad de unos dioses dementes que habitan más allá del tiempo y el espacio, y que no se rigen por las leyes de la física a las que incluso las estrellas y los planetas están sometidos.

Esta noche, un dios se alzará y esa deidad trastornada ha de ser Silenus, el Cielo Vacío, el fin de todas las cosas. Y tú, por tu parte, continuarás mirando boquiabierto a tu señor y maestro hasta que el Dr. Blaine o uno de los sectarios ponga fin a tu miseria. De no ser así, permanecerás ahí sin pestañear ni una sola vez con los ojos doloridos hasta derrumbarte a causa de la sed, la desnutrición o el agotamiento. E incluso entonces, seguirás venerando a tu dios mientras la vida se escapa de tu cuerpo hasta llegar a tu último aliento.

Toma el SECRETO: *El Cielo Vacío*.

Fin.

197

Te desvías hacia la izquierda para recorrer la calle apresuradamente tras los pasos del caballero, agitando la libreta en el aire y llamándolo.

Sin embargo, el hombre, que parece estar sumido en sus pensamientos y camina con paso ligero sin oírte, desaparece

en la esquina de una tienda de ultramarinos al final de la calle. Lo sigues hasta el extremo de la calle, donde conecta con una carretera más concurrida. Los coches, camiones y autobuses pasan por tu lado siguiendo el flujo constante del tráfico, pero no hay ni rastro del anciano.

¿Podría haberse esfumado en el interior de uno de los muchos edificios que flanquean la calle? ¿O a lo mejor se ha subido a un autobús? No importa, es poco probable que lo encuentres dando vueltas por Peabody Avenue. Y, de todas formas, se te ha ocurrido una idea mucho mejor.

Le echas una nueva ojeada a la inscripción en el interior de la tapa y decides ir a la Universidad Miskatonic, donde podrás dejar la libreta para que la recoja su dueño o incluso encontrarte directamente con el misterioso Dr. Blaine.

Ve al **227**.

198

—Dijeron que estaba muerto —protestas.

—¿Quién lo dijo? —pregunta el Dr. Blaine.

—La policía. El detective Harden.

—Vaya, ¿y qué sabrá la policía? —responde el académico—. No mucho, se lo aseguro.

Mientras escuchas al Dr. Blaine, empiezas a preguntarte cuánto de lo que sabes será verdad y cuánto será una sarta de mentiras ideadas para ofuscar y confundir. Una cortina de humo, y nada más.

Pierde −**1 INTELECTO** y toma el SECRETO: *La primera víctima.*

Si tienes los [ZAPATOS MOJADOS], ve al **209**.

Si no, ve al **182**.

199

Esto no es bueno. La mirada de la anciana es demasiado intensa, y lo que te dice, demasiado aterrador. Finalmente, liberas las manos de su

agarre y, al hacerlo, sus hombros se desploman y sus manos caen en su regazo. Parece completamente agotada.

No vuelve a pronunciar palabra alguna, pero tampoco hace falta: las verdades que te ha revelado (y sabes que, efectivamente, son verdades) bastan para estremecerte de pies a cabeza.

Pierdes −**1 CORDURA**.

Ve al **219**.

200

Las penurias que has sufrido esta noche te han pasado más factura de lo que pensabas.

A pesar de que la adrenalina le ha proporcionado a tu atribulado cuerpo un empujoncito, esto no basta para que puedas ponerte a salvo. Sin fuerzas, y física y mentalmente débil por lo que has tenido que afrontar, te derrumbas antes siquiera de lograr salir del invernadero. Pero nunca llegarás a presenciar el final cuando llegue, pues para entonces habrás sucumbido bajo los pisotones de los sectarios que prosiguen con su lucha. Sin embargo, aunque no hayas conseguido salir, tus acciones han desencadenado otros sucesos que garantizarán que los habitantes de Arkham, Massachusetts, vivan para luchar otro día.

Toma el SECRETO: *Guerra de los Dioses Exteriores*.

Puntuación final: 2 estrellas.

Fin.

201

Aprovechas al máximo la ventaja temporal que se te ha concedido y te unes a los seguidores del Dios Enjambre en su ataque contra los intrusos.

Sin embargo, tras despachar a dos de los invasores antes de que adviertan que no formas parte de la Secta del Dios Enjambre, te encuentras de pronto cara a cara con otro

de los nihilistas, que busca el contacto visual contigo. Antes de que te des cuenta, te encuentras mirando a través del alma que pertenece a una mujer que ya ha sucumbido a la locura. En su mirada ves el

reflejo del portal abierto y del Cielo Vacío que aguarda el momento de darte la bienvenida al otro lado.

Haz una prueba de determinación. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD** y tu **CORDURA**. Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto.

Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. ¿Cuál es el resultado?

Total de 8 o más: ve al **253**.

7 o menos: ve al **278**.

202

Al amparo de las sombras proyectadas por unos largos setos de tejo y lejos de cualquier edificio de la facultad, recorres los terrenos de la universidad dejando toda la distancia posible entre la escena del crimen y tú. Todo parece apuntar a que el Dr. Blaine está muerto, pero temes que la criatura que lo haya matado y que, desde luego, ha intentado hacer lo mismo contigo, siga con vida. Sea lo que sea lo que esté pasando aquí, tienes que llegar al fondo del asunto, aunque solo sea para evitar que te conviertas en una víctima más de ese demacrado cazador nocturno con alas de murciélago.

Sin saber qué más hacer, o adónde ir, partes hacia La vieja tienda de Magia de la parte alta de la ciudad.

Ve al **171**.

203

Sacas el [TELESCOPIO DE LATÓN], pero ¿qué quieres hacer con él? ¿Quieres usarlo para golpear a las criaturas etéreas? ¿Vas a mirarlas a través del instrumento para que parezcan aún más grandes? Te quedas ahí, inmóvil a causa de la indecisión, mientras esas criaturas espectrales se precipitan hacia ti. Su intención es clara: es como si consideraran que has invadido su territorio, y no pueden permitir que tal soberbia quede impune. No te queda más opción que prepararte para luchar, pero ¿cómo vas a pelear contra algo que no parece más que una humareda dotada de sentidos?

Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si el total es 16 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 17 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **113**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **133**.

204

Le explicas al oficial de servicio que quieres ayudar a encontrar al asesino del Dr.

Blaine.

—¿Quién le ha dicho que estaba muerto? —te pregunta lanzándote una mirada cargada de sospecha.

Le dices que las noticias sobre el repentino fallecimiento del académico se han extendido como la pólvora por la Universidad Miskatonic, pero en tu interior ya has comenzado a replantearte tu decisión de ir a la comisaría de policía.

—Yo en su lugar me daría el piro —sugiere el oficial—. Y si vuelvo a toparme con usted por aquí, puede que ceda a la tentación de hacerle pasar la noche en el calabozo por hacerle perder el tiempo a un gendarme.

Decides que no conseguirás nada si continúas con tu investigación aquí, así que intentas pensar en otro lugar en el que buscar.

Gasta **1 PISTA** o **1 RECURSO**, o toma +**1 PERDICIÓN**. Luego ve al **140**.

205

Con el pulso resonando en tus oídos, te preparas para hacer frente a esas avispas con aspecto de escarabajo.

Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Debilidad

{MIEDO A LOS INSECTOS}, réstale 2. Si el total es 13 o más, ganas la primera ronda. Si has perdido la primera ronda, pierdes **−1 VIDA**.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Debilidad

{MIEDO A LOS INSECTOS}, réstale 2. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 14 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **245**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **225**.

206

Unas olas de energía que incitan a la locura manan del hechicero envuelto en las sombras y comienzan a retirar paulatinamente las capas de tu mente, como si fuera una cebolla, hasta que el núcleo mismo de tu ser queda expuesto a la verdad de lo que denominas con inocencia «realidad». La humanidad y el lugar que ocupa en el mundo no significan nada; no cuando la propia existencia de la raza humana depende de la voluntad de unos dioses dementes que habitan más allá del tiempo y el espacio y que no se rigen por las leyes de la física a las que incluso las estrellas y los planetas están sometidos.

Un dios ascenderá al poder esta noche, y esa perturbadora deidad será Nyarlathotep, el caos reptante, gracias a las maquinaciones del sirviente que le ha entregado su alma, el Dr. Blaine, y su marioneta: ¡tú! Cantarás las alabanzas del dios de los mil rostros hasta que tu garganta quede en carne viva y tu cuerpo sucumba al haber sido privado de comida o bebida; tal es la admiración que sientes por tu nuevo maestro.

Toma el SECRETO: *El caos reptante*.



Fin.

207

Tras estudiar detenidamente las notas escritas a mano, descubres que son obra de un tal Archibald Nidus y que narran sus viajes por Centroamérica. Al parecer, pasó varios años explorando un antiguo sistema de cavernas, nunca antes inspeccionado por el hombre y oculto entre aquellas zonas dominadas por la jungla, en busca de un artefacto en particular.

Sin embargo, resulta aún más curiosa la leyenda que Archibald registró en la libreta y que trata sobre tres deidades rivales que luchan por hacerse con el dominio del mundo.

Una de ellas se denomina Silenus, o el Cielo Vacío, un ser que habita más allá del universo conocido, en un lugar muerto desde hace eones. Se describe como un ente similar a una masa de humo gris que se extiende por el espacio en la que se pueden vislumbrar garras, alas, fauces e innumerables ojos. Cuenta también con unos largos tentáculos que extraen la vida de toda sustancia orgánica que encuentran a su paso.

No puedes evitar pensar que este libro podría ser uno de los más valiosos de toda la biblioteca, así que, aprovechando que es pequeño, introduces el [INFORME DE

ARCHIBALD] en tu bolsillo.

Toma +**1 PISTA** y +**1 RECURSO**.

Ahora ve al **9**.

208

Ahora que has abandonado el despacho del entomólogo, ¿adónde quieres ir?

Si quieres ir a buscar a la profesora Nidus, ve al **298**.

Si preferirías abandonar el Edificio de Ciencias, ve al **140**.

209

—Pero si se llevaron su cuerpo al Hospital de Santa María. Lo seguí hasta allí —

protestas—. Incluso fui a la morgue.

A medida que relatas lo que ocurrió en la clínica, recuerdas la sensación de inquietud que te invadió al entrar en el depósito de cadáveres y notas cómo la piel de tus brazos se eriza. Cuando evocas los sucesos que tuvieron lugar allí, entre los difuntos, sientes como si la cabeza te diera vueltas. Pierdes −**1 CORDURA**.

—Lo que llevaron a la morgue fue un simple simulacro. Y cumplió su propósito con creces.

¿Un simulacro? ¿De qué habla? ¿Está loco? ¿O eres tú quien ha perdido el juicio?

Cuanto más se alarga esto, más sientes que tu cordura se desvanece poco a poco.

Gasta **1 RECURSO** o pierde −**1 CORDURA** más.

Luego ve al **182**.

210

La Sociedad Histórica se encuentra en el Barrio Sur de Arkham y tiene su sede central en un edificio que originalmente pertenecía a Uriah Crawford, un ministro que vivió en la ciudad durante los juicios por brujería de finales del siglo XVII. Toma el SECRETO:

Localización ocho.

Su conservador actual, el Sr. Peabody, te recibe con una sonrisa y te invita a entrar.

Cuando aceptas su invitación y accedes al maravilloso archivo de la Sociedad Histórica, el hombre te pregunta qué te trae por allí a esas horas de la noche.

—Estoy investigando sobre familias antiguas de Arkham y me preguntaba si tendría alguna información que pueda ayudarme —respondes vagamente.

—¿De qué familias estamos hablando? —pregunta el Sr. Peabody y, de pronto, su expresión se vuelve inescrutable.

—De la familia Waugh. Blaine. ¿Nidus, quizá?

—Ah, sí que he oído hablar de la familia Nidus —responde con entusiasmo—. Poseen una mansión en French Hill, la Casa Abaddan. La familia lleva siglos viviendo allí, y creo que su propietaria actual trabaja en la universidad. Su padre era un famoso explorador y arqueólogo, y se rumorea que descubrió algo en las junglas de Centroamérica.

—¿Qué encontró? —preguntas.

—No tengo ni idea, pero lo que sí sé es que llevó a cabo una reforma importante para convertir una parte de la casa en un enorme invernadero. Creo que debe de haber un plano del terreno en algún sitio. Estoy seguro de que no me costaría mucho encontrarlo si quisiera echarle un vistazo.

Si quieres esperar mientras el Sr. Peabody busca el plano, ve al **192.**

Si crees que tu tiempo estaría mejor invertido visitando algún otro lugar en busca de pistas, toma +**1 PERDICIÓN** y ve al **140.** Puedes gastar **1 PISTA** o **1 RECURSO** para evitar esta sanción de **PERDICIÓN**.

211

Aunque no tengas todas las letras, consigues deducir cuáles son las que faltan y darle sentido a lo que el Dr. Blaine ha escrito. Eso significa que puedes entender las palabras, pero no el significado.

Cuando la luna muera en la oscuridad,

un nuevo dios se levantará.

Uno de tres el premio reclamará.

Uno desde la fosa ardiente invocado;

uno ansioso por ver el velo fragmentado;

el último, el vástago cuyo cascarón acabará agrietado.



Es cierto lo que dicen de que la falta de información resulta peligrosa, aunque la ignorancia es una bendición. Una afirmación que nunca te había parecido tan acertada como ahora.

Toma +**1 PISTA**, pero pierde −**1 CORDURA** y obtén el SECRETO: *Tres oculto.*

Pasas a otra página y comienzas a descifrar lo que está escrito en ella ahora que entiendes mejor el código. Esta vez te das cuenta de que estás leyendo los pensamientos del Dr. Blaine acerca de dos de sus compañeros: una tal profesora Nidus del Departamento de Biología y un tal Dr. Waugh, un astrofísico que trabaja en el Observatorio Warren.

Ve al **141**.

212

Sacas el [TELESCOPIO DE LATÓN], pero te toma bastante por sorpresa que los sectarios se detengan con torpeza y se lancen miradas

incómodas y murmuren entre sí. ¿Qué podría significar este objeto? Y ¿por qué su presencia ha inquietado a los Discípulos del Enjambre?

Ve al **13**.

213

Definitivamente, la información, por escasa que sea, puede resultar peligrosa, pero también puede convertirse en tu billete de salida de este lío, pues conocer el nombre de algo es el primer paso en el camino hacia su derrota. Y ser consciente de ello hace que la locura que en estos momentos se está haciendo con el control de la Casa Abaddan te parezca una amenaza mucho menor.

Gana **+1 CORDURA** y ve al **181**.

214

Corres hacia la puerta e intentas abrirla de un empujón, pero se resiste, y tampoco cede cuando lo haces con más fuerza todavía. Con desesperación, agarras el picaporte y lo sacudes vigorosamente, pero no obtienes ningún resultado con ello. ¡Parece que no puedes salir!

El zumbido aumenta de intensidad y al girarte descubres que estás rodeado por el enjambre. Ante tus ojos aparece la imagen de unos cuerpos similares a los de los avispones con ojos compuestos, unos caparazones negros e hirsutos, unas alas sibilantes, unas piezas bucales demoledoras y unos aguijones brillantes y puntiagudos.

El implacable murmullo de las criaturas resuena en tu cráneo y notas cómo corretean por todo tu cuerpo, por tu pelo, alrededor de tu boca, por encima de tus ojos… Y

algunas de ellas te pican, lo que te arranca un grito de dolor. En aquellas zonas donde sus aguijones han penetrado tu carne, ¡sientes como si hubieran prendido fuego a tu piel! Pierdes **−1 VIDA** y **−1 COMBATE.**

No te queda más opción que contraatacar lo mejor que puedas. Puedes gastar **1**

RECURSO al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **INTELECTO**. Si el total es 10 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **INTELECTO**. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 11 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **290**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **274**.

215

De pronto, adviertes unos pasos que se aproximan por el pasillo hacia el despacho y, al instante, cuatro oficiales de policía irrumpen en la sala seguidos por un empleado de la secretaría del Edificio de Ciencias de aspecto nervioso.

—¡Las manos en alto! —grita el fornido sargento al frente del grupo, y tú obedeces.

Sus ojos se posan en ti y, luego, en el cuerpo de la silla y una expresión horrorizada comienza a extenderse por su rostro con una lentitud atroz.

Ve al **262**.

216

Sacas el plano y el mapa de jardinería y los examinas a la vez bajo la luz de la miríada de estrellas de la Vía Láctea que centellean a través del firmamento sobre tu cabeza.

Deberías tener un número asociado con cada objeto. Si es así, divide el mayor por el menor y ve a la sección que se corresponde con el resultado.

Si no sabes adónde ir a continuación, ve al **15**.

217

Percibes la orden del Dr. Blaine como si se tratase de una fuerza física que intenta aprisionar tanto tu cuerpo como tu mente, pero cerrar los ojos con fuerza y apretar los dientes te deja una sensación incómoda similar a un dolor de cabeza.

—¡No intentes usar tus trucos conmigo! —gruñes.

Le lanzas una mirada penetrante, como si dijeras «no pienses que no te daré la espalda en el momento en el que crea que debo hacerlo para

protegerme».

El Dr. Blaine te responde con una expresión similar y te imaginas su respuesta: «Solo somos aliados por conveniencia. No te atrevas a enojarme».

Sin embargo, aún queda por resolver el asunto de vuestro posible atacante.

Ve al **201**.

218

Pese a que tu pulso se acelera, logras mantener a raya la creciente sensación de alarma que te invade mientras consideras cuál sería la mejor estrategia para derrotar al hechicero que en esos momentos se eleva en el aire, mientras que el Dr. Blaine se vuelve para aniquilar a los sectarios que continúan luchando.

Si quieres atacarlo mientras su atención esté centrada en otra parte, ve al **289**.

Si crees que tienes algún artefacto arcano que podrías usar contra él, ve al **296**.

219

Llevas una hora en el calabozo cuando un oficial de policía aparece al otro lado de los barrotes y te llama por tu nombre.

—Parece que tiene un ángel de la guarda —dice mientras abre la puerta de la celda.

Al ver la expresión perpleja en tu rostro, añade—: Alguien ha pagado su fianza.

—¿Quién? —preguntas.

—No puedo decírselo, pero si fuera usted no perdería mi tiempo preocupándome por quién me ha sacado de la cárcel. Me largaría lo más rápido que pudiese.

Parece un buen consejo, y antes de que te des cuenta, te encuentras vagando por las calles del Barrio Este mientras las farolas se encienden y sopesas cuál será tu siguiente paso.

Es como si unas fuerzas oscuras estuvieran moviendo los hilos entre

bastidores, desplazando los peones de un tablero de ajedrez preparándolos para una guerra, o para cumplir alguna profecía. Y la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] es lo que te metió en este misterio desde un principio. Quizá encuentres algo en ella que pueda ayudarte, o igual has recibido algún mensaje que incluya información esencial.

Si es así, habrá cuatro números asociados con ella. Súmalos y ve a la sección cuyo número coincida con el total.

Si no tienes ni idea de qué podría ayudarte, ve al **259**.

220

De pronto, un enjambre de horribles insectos te acorrala. Intentas no prestarles demasiada atención, pero captas la imagen de unos cuerpos similares a los de los avispones con ojos compuestos y saltones, unos caparazones negros e hirsutos, unas alas sibilantes, unas piezas bucales chasqueantes y unos aguijones puntiagudos e iridiscentes. El implacable murmullo resuena en tu cráneo mientras sientes cómo corretean por todo tu cuerpo, por tu pelo, alrededor de tu boca, por encima de tus ojos… y reprimes un grito de asco. Si abrieses la boca, quizá algunas de esas cosas repelentes se meterían dentro.

¿Cómo vas a luchar contra un enjambre de insectos? Estás a punto de averiguarlo.

Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **INTELECTO**. Si el total es 10 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu intelecto. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 11 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **233**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **193**.

221

Sin previo aviso, te lanzas hacia los sectarios más cercanos y tiras a varios de ellos al suelo antes incluso de que se den cuenta de lo que ocurre. Toma +**1 COMBATE**.

Sin embargo, sus compañeros no tardan demasiado en unirse para montar una defensa efectiva antes de ir a por ti. Al ver que has descubierto su tapadera, al Dr.

Blaine no le queda más remedio que unirse a ti en tu lucha contra los seguidores del Dios Enjambre, y los dos entráis en combate ayudándoos de todas las armas que tenéis a vuestra disposición.

¡Esta será una batalla encarnizada! Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.



Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Capacidad

{ÁGIL}, añade 1. Si el total es 15 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Capacidad

{ÁGIL}, añade 1. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 16 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **269**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **257**.

222

Después de mostrarle al policía de guardia la [TARJETA DEL DETECTIVE HARDEN], solicitas hablar con él y, unos minutos después, el detective aparece y te lleva a una sala de interrogatorios.

—¿Qué tiene para mí? —pregunta.

Si quieres gastar **1 PISTA** para compartir lo que has descubierto hasta ahora con el detective Harden, ve al **261**.

Si no, ve al **241**.

223

Abres fuego contra las criaturas, pero las balas parecen atravesarlas directamente sin dejar más que unos remolinos en la sustancia humeante que compone sus cuerpos imposibles a su paso.

Empiezas a temer que luchar contra estas entidades etéreas es jugar con fuego.

Pierdes −**1 VOLUNTAD**.

Ve al **64**.

224

Ante tal demencia, lo único que anhelas es comprender lo que ocurre, así que miras fijamente al hechicero que en esos momentos asciende en el aire y articulas tu urgente necesidad por conocer la verdad.

—¿Qué está haciendo?

El Dr. Blaine clava su mirada ardiente en ti y te observa con sus ojos carentes de pupilas como si contemplase a una mascota.

—Ah, mi idiota más útil —dice mientras una sonrisa demasiado amplia se extiende por su rostro barbudo, revelando sus excesivos dientes—. Así que buscas entendimiento. Muy bien. Este será mi obsequio final para ti.

Tras haberse visto intimidados por la repentina ascensión del Dr. Blaine, los sectarios del Dios Enjambre y del Cielo Vacío comienzan a recuperarse.

—Todo comenzó con el plan de la profesora Nidus de usar la vasija que su padre descubrió en las junglas de Centroamérica para invocar a Ezel-zen-rezl a este mundo.

Mi maestro no podía permitir que otro dios ascendiera al poder en Arkham, así que busqué la forma de subvertir su ritual de invocación para que, con él, la influencia de Nyarlathotep sobre la ciudad se hiciera aún más fuerte. Sin embargo, las protecciones mágicas que la profesora colocó alrededor de la Casa Abaddan —dice mientras sus

ojos abrasadores miran a vuestro alrededor—, me impedían acceder al lugar en el que se llevaría a cabo el ritual. Ahí es donde entras tú. Dejé un rastro de migas para que las siguieses y me proporcionases los medios para sortear dichas protecciones, con lo que podría culminar mi gran labor.

—Pero ¿y qué hay de la Secta del Cielo Vacío? —preguntas.

—Imagino que el hecho de que robaras la espada los animó a ejecutar sus propios planes, probablemente con la intención de corromper el ritual de Nidus por su cuenta para cumplir la profecía a favor de su propio señor oscuro.

¡La hoja! ¡Todo esto tiene que ver con la Espada de Ark'at! Si se trata de un artefacto tan potente, ¿podrías usarlo para detener a cualquiera de las deidades enfrentadas antes de que tomen la delantera en el conflicto?

La confusión reina en el interior del invernadero, donde parece que algunos de los sectarios rivales han formado alianzas temporales al descubrir que, de pronto, tienen un enemigo en común: el heraldo de Nyarlathotep. Otros, a su vez, aún parecen decididos a continuar luchando hasta conseguir que el otro bando sea completamente erradicado mientras los insectos invaden el lugar, apiñados en nubes susurrantes. A lo lejos, sobre los cielos de Arkham, unos monstruosos apéndices exploran la periferia del portal abierto en el corazón del eclipse.

¿Qué quieres hacer?

Huir de este lugar tan rápido como puedas: ve al **260**.

Atacar al Dr. Blaine: ve al **77**.

Centrar tu atención en intentar detener la invocación de Ezel-zen-rezl: ve al **157**.

Concentrarte en contener la aparición de Silenus, el Cielo Vacío: ve al **185**.

Buscar la forma de propiciar la destrucción mutua de ambos bandos: ve al **51**.

Llevar a cabo el sacrificio definitivo para frustrar los planes de los Dioses Exteriores que compiten por el poder en este lugar: ve al **50**.

225

Haces todo lo posible por defenderte de los insectos gigantes, pero da igual lo mucho que te esfuerces: estos bichos consiguen eludir tu guardia y clavar sus despiadados aguijones en tu cuerpo una y otra vez. Con cada una de sus picaduras, sientes como si alguien te apuñalase con un clavo de ferrocarril calentado en la forja de un herrero.

Finalmente, consciente de que no puedes derrotarlos, cejas en tu empeño por herirles y recorres la casa a trompicones en busca de una salida. Sin embargo, el veneno de los insectos ya fluye por tu cuerpo y cada uno de tus pasos acelera su curso por tu torrente sanguíneo. Justo cuando la puerta principal (es decir, una vía de escape) aparece a la vista, tu visión se nubla, tu pecho se constriñe y te derrumbas sobre la moqueta del

pasillo sin aliento. Todo se vuelve negro y, en algún punto cercano a los límites de tu capacidad auditiva, como si procediese de algún lugar muy lejano, distingues el zumbido insistente de unos insectos…

Fin.

226

Tu aliento se convierte en una nube de vapor al contacto con el aire frío de la morgue.

Por alguna razón, los compartimentos están numerados del 61 al 90, en lugar de comenzar por el número 1 . Quizá haya uno que te resulte particularmente interesante.

Mientras sopesas con atención qué puerta quieres abrir, detectas un zumbido distante. Podría tratarse del eco lejano de alguna maquinaria del hospital, pero el sonido te intriga e intentas discernir de dónde proviene exactamente. No tardas mucho en localizar la fuente del murmullo: procede del otro lado de la puerta número 78.

Si quieres arriesgarte a abrir el compartimento, ve al **78.**

Si prefieres abandonar la morgue sin más dilación, ve al **246.**

227

Para cuando llegas a la Universidad Miskatonic, ya ha caído la noche y el viento frío te arranca el calor de los huesos. Recorres los caminos

pavimentados que atraviesan el campo de césped bien cuidado situado entre los edificios académicos de piedra gris, siguiendo las señales hasta llegar a la zona del campus en la que se ubica la Facultad de Biología. Una vez allí, te abres paso entre corredores poco iluminados que huelen a pulpa de celulosa en descomposición y humo de tabaco y, finalmente, te detienes ante una puerta de paneles de nogal situada en un pasillo de la parte más alta del edificio.

En la puerta hay una placa de latón con el nombre:

DR. D. BLAINE

DEPARTAMENTO DE ZOOLOGÍA

En el suelo enmoquetado del pasillo hay un [PAÑUELO]. Te agachas para recogerlo y descubres que tiene el monograma *DB* bordado. Si quieres, añade el [PAÑUELO] a tu Hoja de personaje.

Acto seguido, llamas a la puerta, que se abre con un chirrido en cuanto la tocas.

Aunque nadie te da la bienvenida ni te invita a entrar, te adentras igualmente en el despacho del zoólogo: si el Dr. Blaine no se encuentra allí, puedes dejarle la libreta igualmente.

Un gran escritorio de caoba preside la estancia, que también está a rebosar de estanterías y armarios acristalados que hacen que el espacio parezca mucho más estrecho de lo que es realmente. Sentado en una silla tras el escritorio, frente a la puerta, reconoces al anciano de pelo canoso que viste discutiendo con aquella irritable mujer.

Sin embargo, no parece estar sentado, sino más bien despatarrado en el asiento, con la cabeza echada hacia atrás y mirando hacia el techo.

—¿Dr. Blaine? —preguntas con una voz extrañamente fuerte que interrumpe la rancia quietud de la sala.

El repiqueteo de una ventana desvía tus pensamientos del cuerpo inmóvil hacia la abertura situada frente a ti, detrás del escritorio, y tu mente empieza a funcionar a toda velocidad mientras formula todo tipo de preguntas y posibles explicaciones sobre la escena que se desarrolla ante tus ojos. ¿El Dr. Blaine está muerto? ¿Alguien lo ha atacado y luego ha huido por la ventana? Desde luego, de camino a su despacho al final de un largo pasillo, no te cruzaste con nadie. Y, si alguien lo ha atacado, ¿por qué motivo? ¿Estaba buscando algo? ¿Lo habrá encontrado?

Solo tienes un momento para decidir qué quieres hacer.

Comprobar que el anciano sigue vivo, ve al **10**.

Correr hacia la ventana abierta, ve al **52**.

Registrar el despacho en busca de pistas, ve al **33**.

228

—¿Conoce a la profesora Nidus? —le preguntas al Dr. Christopher.

—Por supuesto —responde el entomólogo—. Es una figura importante en el departamento.

—¿Entonces sabe dónde podría encontrarla?

El robusto hombre te lanza una mirada evaluadora por encima de sus gafas con forma de media luna.

—¿Puedo preguntarle para qué la busca?

—Sí, por supuesto. Necesito su ayuda para devolverle una libreta a su legítimo dueño.

Haz una prueba de confianza. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD**.

Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto. Si tienes la Debilidad **{PARANOIA}**, réstale 1 al total; y si tienes la Debilidad **{DELINCUENTE}**, réstale 1

también. ¿Cuál es el resultado?

Total de 8 o más: ve al **248**.

7 o menos: ve al **27**.

229

Te concentras y te preparas para darle a probar su propia medicina, pero cuando recurres a tu propio poder mágico, los sentidos sobrenaturales del Dr. Blaine le alertan de lo que estás haciendo.

—Gusano insolente —gruñe el hechicero inhumano con su mirada sin pupilas candente—. ¿Se atreve a desafiarme?

Tras pronunciar estas palabras, te señala y una de las sombras tentaculares y retorcidas se extiende hacia ti al tiempo que algo frío y musculoso envuelve tu cuerpo y empieza a oprimirte. No hay nada que puedas hacer mientras la extremidad sombría del hechicero te agarra, constriñéndote cada vez más. Finalmente, tus huesos se rompen y la sangre brota de los múltiples desgarrones abiertos en tu piel hasta que afortunadamente pierdes el conocimiento.

Fin.

230

La cabeza te da vueltas y no sabes qué más decir. Sin embargo, el Dr. Blaine rompe el silencio por ti.

—¿Quién cree que pagó su fianza?

Poco a poco, todo comienza a cobrar sentido, aunque parezca que con ello te estés acercando a la locura. Si el Dr. Blaine te ha estado observando a una distancia prudencial esta noche, ¿quién si no iba a saber que te habían llevado a la comisaría de policía? Pero, si sigue con vida, ¿quién, o qué, era lo que todo el mundo confundió con su cadáver?

Ve al **182**.

231

—Nunca había visto nada igual —le dices a Miriam—. Esperaba que pudiera decirme qué son.

—Vuelva a observarlos —ordena la dueña de La vieja tienda de Magia —. ¿Ve algo ahora?

Clavas los ojos en los curiosos símbolos hasta que comienzan a arremolinarse sobre la página que tienes frente a ti.

Haz una prueba de reconocimiento de patrones. Tira un dado y añade al resultado tu **INTELECTO**. Puedes gastar **1 PISTA** para tirar dos dados y elegir el número más alto. Si tienes la Capacidad **{ESTUDIOS ARCANOS},** añade 1 también.

¿Cuál es el resultado?

8 o más: ve al **251**.

7 o menos: ve al **271**.

De pronto, una llamarada de luz resplandece a tu lado e instintivamente cierras los ojos para protegerte de su luminosidad. Acto seguido, oyes gritos de conmoción, consternación y dolor y sientes cómo los sectarios te liberan. Sin embargo, lo más llamativo de todo es que el canto que hasta entonces resonaba en el invernadero se ve interrumpido por primera vez desde que entrasteis en este lugar.

El hedor acre a pelo quemado penetra tus fosas nasales y vuelves a abrir los ojos para descubrir que tus atacantes yacen amontonados en el suelo del invernadero, inmóviles.

De repente, un alarido brota de la garganta de la mujer que permanece de pie sobre la plataforma de piedra; un grito que encarna toda la rabia y frustración de la sacerdotisa.

Sigues su mirada hacia el otro lado de los paneles de vidrio que forman el techo del invernadero y divisas el orbe blanco y redondo de la luna situado entre una miríada de estrellas tan luminosas como diamantes. Al mismo tiempo, ves también cómo la sombra de la Tierra comienza a arrastrarse lentamente por la cara del satélite. ¿Por qué esto provoca una reacción así a la profesora Nidus? ¿Era necesario completar su ritual antes de que tuviera lugar el eclipse?

La respuesta no se hace esperar. Algo se aproxima a la Casa Abaddan a través del cielo nocturno y, a medida que se acerca, la luz que baña el invernadero ilumina una aberración imposible y espantosa con un resplandor amarillento e ictérico. Has visto demasiadas cosas increíbles esta noche, pero nada como lo que se precipita en esos momentos hacia el bastión de la Secta de la Asimilación. A grandes rasgos parece un pájaro, pues posee una boca con aspecto de pico y unas alas enormes, ahora extendidas.

Pero, en realidad, las alas son colosales, parecidas a las de un murciélago gigante; y sus fauces son una cavidad repleta de hileras de colmillos alargados.

Aunque esta criatura tiene algo aún más inquietante que su aspecto. No parece estar del todo presente, pues cuando intentas centrar tu mirada en ella, su cuerpo se muestra borroso, como si estuviera desenfocado o hecho de alguna sustancia incorpórea como la niebla o el humo. Mientras se aproxima desde la oscuridad de la noche, emite un alarido chirriante que retumba con bastante claridad en el interior del lugar de reunión de la secta. Parece como si presagiase la

perdición de todos los acorralados dentro.

Cada uno de los aleteos del ave viene acompañado de una revelación estremecedora: a lomos de esta gran bestia se halla un hombre.

—Dr. Waugh —sisea el Dr. Blaine junto a ti—. Él tampoco se ha quedado de brazos cruzados.

Aunque lo peor está por llegar. Mientras tú y, al parecer, todos los presentes en el invernadero, aguardáis la llegada del astrofísico errante, la obstrucción terrestre de la luz solar se completa y la luna se tiñe de negro.

En un abrir y cerrar de ojos, algo cambia. El orificio del cielo del que pende la luna parece haberse convertido exactamente en eso: un orificio. Aunque sabes que existe un planeta enano suspendido en una órbita a 250 000 millas por encima de la Tierra, lo único que ves ahora es un profundo vacío. Y no el del espacio, sino el de una cavidad entre realidades. Allí donde debería estar el satélite ligado a la Tierra se abre ahora un portal exorbitante; una abertura entre un universo y otro cosmos desconocido. En el interior de esta puerta entre realidades, algo se mueve. Algo inmenso. Una entidad con garras, múltiples fauces distendidas y una infinidad de ojos que emergen de entre las neblinas interestelares de la nebulosa muerta.

Haz una prueba de determinación. Tira un dado y añade al resultado tu **VOLUNTAD** y tu **CORDURA**. Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto.

¿Cuál es el resultado?

Total de 10 o más: ve al **292.**

9 o menos: ve al **37.**

233

Agarras lo que tienes a tu alcance, tirando una pila de escalpelos y otras herramientas esterilizadas que repiquetean contra el suelo al caer, y comienzas a atizar a los insectos bulbosos con la bandeja de metal esmaltado que sujetas con las dos manos. Varios de esos seres zumbadores caen al suelo con las alas rotas, mientras que otros han quedado aplastados entre la bandeja y la pared o la bandeja y los carritos. Finalmente, los que permanecen con vida te dejan en paz y se posan sobre los cadáveres cubiertos por sábanas o se chocan contra las pantallas de las lámparas que bañan la morgue con una luz

amarillenta e ictérica. Toma +**1 COMBATE**.

El cuerpo del Dr. Blaine no va a revelar nada más por el momento. Toma +**1 PISTA**.

No puedes soportar la idea de quedarte en el Hospital de Santa María ni un minuto más, así que sales corriendo de aquel lugar tan rápido como te lo permiten tus pies.

Es como si unas fuerzas oscuras estuvieran moviendo los hilos entre bastidores, desplazando los peones de un tablero de ajedrez preparándolos para una guerra, o para cumplir alguna profecía. Y la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] es lo que te metió en este misterio desde un principio. Quizá encuentres algo en ella que pueda ayudarte, o igual has recibido algún mensaje que incluya información esencial.

Si es así, habrá cuatro números asociados con ella. Súmalos y ve a la sección cuyo número coincida con el total.

Si no tienes ni idea de qué podría ayudarte, ve al **259**.

234

Te encuentras en el ala este de la casa, donde la decoración evoca al siglo pasado. En el pasillo hay dos puertas, una a la izquierda y otra a la derecha, más adelante.

Si quieres intentar a abrir la puerta a tu izquierda, ve al **25**.

Si quieres intentar abrir la puerta a tu derecha, ve al **85**.

Si quieres volver al pasillo central, ve al **247**.

235

Ante el agresivo ataque de la criatura y el horror puro que te provoca su incomprensible existencia, te tropiezas y sucumbes a sus garras demoledoras, que te infligen una herida brutal. Puede que parezca una alucinación propia de una pesadilla, pero las zarpas del monstruo son todavía perfectamente capaces de lastimarte. Pierdes −**1 VIDA**.

La criatura se alza imponente sobre ti, como si se preparase para asestar un golpe mortal, y tú te alejas tambaleándote. Atrapado entre el inexorable avance de la atrocidad y una caída estrepitosa contra el suelo de gravilla situado a más de treinta pies de distancia, te aferras a un pináculo ornamental que sobresale del tejado.

Justo cuando crees que ha llegado tu hora, oyes el chirrido de unos frenos a tus pies, seguido de unos gritos y los portazos de un coche. El monstruo voltea su cabeza sin rostro en un intento por localizar el origen del griterío y, con un último siseo de rabia, levanta el vuelo batiendo con fuerza sus enormes alas, que lo ayudan a perderse entre la oscuridad cada vez más intensa de la noche.

Exánime tras tu encuentro con la bestia, consideras tus opciones. Desde tu privilegiada perspectiva puedes ver que más adelante, en la cumbrera, unos escalones de hierro fundido conducen hacia una salida de incendios que te llevaría de vuelta a la planta baja. Otra opción sería volver por donde has venido y atravesar de nuevo la ventana del despacho del Dr. Blaine.

¿Qué prefieres?

Si quieres bajar por la escalera de incendios, ve al **90**.

Si prefieres volver a entrar en el despacho del Dr. Blaine por la ventana, ve al **255**.

236

Tus posibilidades de encontrar otra forma de entrar a la Casa Abaddan dependen de lo bien que conozcas el plano de la propiedad y sus terrenos.

Si tienes tanto un [PLANO] como un [MAPA DEL JARDÍN], ve al **216**.

Si no, el Dr. Blaine y tú vais a tener que recurrir a un método algo menos sutil: ve al **15**.

237

Sientes el poder que esconden las palabras del Dr. Blaine y te resulta inevitable obedecer. En ese instante, es como si presenciaras con impotencia cómo se desarrollan los acontecimientos desde la prisión que representa tu propio cuerpo. Dejas caer la espada, que golpea al nihilista aturdido en el pecho, y observas con indefensión cómo la materia quitinosa de la que está hecha se estrella contra su caja torácica.

El sectario se desploma con sus ojos clavados en los tuyos antes de quedarse completamente inmóvil. Notas que el poder que ejerce el Dr. Blaine sobre ti se distiende

y caes prácticamente de rodillas, con tu cuerpo temblando a causa de la conmoción.

Pierde −**1 CORDURA** y toma la Debilidad **{MALDITO}**.

Sin embargo, no puedes preocuparte por la muerte de un sectario demente. Esto es lo que has venido a hacer: detener a ambas facciones antes de que la profecía maldita se cumpla a su favor.

¿Qué quieres hacer?

Enfrentarte a la Secta de la Asimilación: ve al **281**.

Seguir luchando contra los sectarios del Cielo Vacío: ve al **201**.

Mantenerte al margen y ver lo que ocurre: ve al **181**.

238

Te abres camino a través del enjambre de insectos y llegas a lo alto del estrado de piedra, donde la profesora Nidus te recibe con una expresión de sorpresa abyecta y un grito de rabia. Sin embargo, también revela su mayor secreto al observar de reojo la vasija que descansa sobre el pedestal situado entre la anciana y tú.

Bajo tu atenta mirada, un enorme insecto negro, similar a una grotesca amalgama entre un escarabajo y una avispa cazatarántulas, emerge de la abertura del jarrón y emite un zumbido con sus alas antes de alzar el vuelo y unirse a la nube de bichos que invade la sala en la que te encuentras. Todavía llegas a ver las antenas de otro insecto que exploran en la boca del recipiente, pero antes de que logre escapar, agarras la vasija con ambas manos y la lanzas al suelo, donde impacta contra el borde del estrado de piedra y estalla en mil pedazos de terracota roja y se levanta una nube de polvo de ladrillo a su alrededor.

La profesora Nidus vuelve a chillar, esta vez horrorizada, y extiende hacia ti unas manos cuyos dedos se han transformado en unas garras retorcidas. Pero, antes de que llegue a lanzarse sobre ti, el enjambre desciende. Está claro que, tras la interrupción del ritual, la sacerdotisa del enjambre está sufriendo las consecuencias. Sin embargo, en lugar de intentar picarla o morderla con sus incisivas piezas bucales, las criaturas aterrizan sobre ella y se escabullen hacia toda abertura que encuentran, sus fosas nasales, su boca e incluso sus oídos. Los alaridos de la desgraciada mujer se convierten en toses ahogadas. Se tropieza y cae del estrado hacia atrás, y rueda escaleras abajo



hasta aterrizar con torpeza sobre el suelo embaldosado, mientras los grotescos insectos continúan invadiendo su cuerpo.

Una vez frustrados los planes de la Secta de la Asimilación y convertir toda confabulación de la profesora Nidus en su contra, ¿qué quieres hacer?

Salvar tu propio pellejo y huir de este lugar tan rápido como puedas: ve al **150**.

Atacar al Dr. Blaine: ve al **77**.

Centrar tu atención en detener la aparición de Silenus: ve al **249**.

239

Mientras subes hasta la cima de Crane Hill, antes incluso de llegar al Observatorio astronómico Gerald Warren, te intercepta un par de criaturas incorpóreas que parecen volutas de humo a las que se les ha concedido el control autónomo de sus cuerpos insustanciales. Toma el SECRETO: *Localización siete.*

Su intención es clara, así que no te queda más opción que defenderte.

Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.



Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si el total es 14 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 15 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado ambas rondas, ve al **17**.

Si has perdido una o más rondas, ve al **46**.

240

Tu mente comienza a funcionar a toda velocidad en un intento por encontrar una forma de defenderte del enjambre zumbador de insectos mientras se cierne sobre ti.

¿Hay algo que puedas usar para improvisar un arma efectiva?

Si tienes un [ENCENDEDOR] y, o una botella de [WHISKY] o [ALCOHOL SANITARIO], ve al

174.

Si te falta alguno de esos objetos o no tienes ninguno de ellos, ve al **254**.

241

—Quiero hacer lo posible por ayudar a encontrar al asesino del Dr. Blaine —le dices al detective.

—Lo mejor que puede hacer es contarme todo lo que sepa —responde Harden—.

Pensaba que estaba aquí porque tenía información que compartir conmigo.

Si quieres gastar **1 PISTA** para compartir lo que has descubierto hasta ahora con él, ve al

261.

Si no, es hora de continuar con tu investigación en otra parte; toma +**1 PERDICIÓN** y ve al

140.

242

Sales de entre las sombras y llamas a los oficiales de policía.

Si tienes la Capacidad **{POLICÍA}** o **{DETECTIVE}**, ve al 297.

—¡Alto! —grita un fornido sargento al verte—. ¡Las manos arriba!

Obedeces su orden y el policía te mira de arriba a abajo con la desconfianza dibujada en sus ojos. Prefieres no imaginarte qué aspecto tendrás después de tu encontronazo con el cazador del tejado. Dos de los agentes entran en el edificio, mientras que el cuarto, que parece un joven novato, permanece junto al sargento.

—¿Quién es usted y qué está haciendo aquí? —pregunta el sargento con voz ronca.

Tú te presentas y te inventas que has estado asistiendo a una clase ficticia sobre estudios de comportamiento animal. Entonces le preguntas lo mismo: ¿qué hace allí la policía?

—Nos han informado de que se ha producido un altercado. Creemos que uno de los profesores ha sido atacado. ¿Sabe algo?

El sargento no te quita los ojos de encima mientras decides que seguramente la honestidad no es la mejor opción en este caso y repites que acabas de salir de una conferencia sobre los pescadores del Arrecife del Diablo. Aunque la verdadera cuestión es si te va a creer.

Haz una prueba de engaño. Tira un dado y añade al resultado tu **INTELECTO**. Puedes gastar **1 RECURSO** para tirar dos dados y elegir el número más alto. ¿Cuál es el resultado?

Total de 8 o más: ve al **5**.

7 o menos: ve al **262**.

243

Muchos de los edificios son simples trozos de madera que carecen de detalle alguno.

Otros, en cambio, se han moldeado para que se asemejen a los lugares que representan y se han pintado en consecuencia. Resulta obvio por qué el modelista ha elegido algunos monumentos, aunque no logras entender el razonamiento detrás de la inclusión de otros lugares algo más peculiares. Por un lado, está la Universidad Miskatonic al completo, con un modelo del Observatorio Warren y de la Biblioteca Orne. Luego, está la Sociedad Histórica del Barrio Sur de Arkham, y otros lugares incluidos algo menos obvios son La vieja tienda de Magia en la parte alta de la ciudad o una enorme casa en French Hill.

Dejas a un lado la maqueta de la ciudad para examinar los mapas celestes clavados a los corchos que cubren una de las paredes del despacho del Dr. Waugh. Uno de ellos no es exactamente un plano, sino un dibujo de lo que parece una constelación, pero ninguna que conozcas. Dicho esto, mientras la observas, empieza a resultarte ligeramente familiar, aunque la única otra cosa que has estado observando con atención desde que entraste al santuario del Dr. Waugh es la maqueta de Arkham.

Tomas el dibujo de la constelación de la pared y regresas hacia donde se encuentra el modelo a escala para sujetarlo sobre este. Parece increíble, pero las estrellas de la constelación se corresponden con las ubicaciones señaladas en la recreación en miniatura de Arkham. Solo hay una de ellas que no queda alineada con las estrellas que conforman la constelación: la mansión de French Hill.

Vuelves a la pared repleta de mapas y te las arreglas para situar el dibujo con las estrellas sobre una enorme carta celeste. Sin embargo, en el lugar que se corresponde con la casa de French Hill en la representación tridimensional de la ciudad no hay nada en absoluto; nada más allá de la oscuridad desierta del espacio.

No sabes qué significa nada de esto, pero la noción de que el Dr.

Waugh haya conseguido cartografiar con tal precisión una constelación que hasta entonces desconocías sobre la ciudad de Arkham despierta en ti una gran inquietud. ¿Y qué tiene que ver la casa de French Hill con todo esto? Además, ¿cuáles son las implicaciones de ello si el área equivalente en el espacio está totalmente vacía?

Con la esperanza de que te resulte útil, tomas una hoja de papel y un lápiz que has encontrado en el escritorio y creas tu propio mapa de la ciudad y de las ubicaciones marcadas en él. Añade el [MAPA DE LA CIUDAD] a tu Hoja de personaje y toma +**2 PISTAS**.

Mientras esbozas tu mapa, te fijas en una caja de madera oculta bajo el escritorio. Por la forma en la que sobresale, parece como si quienquiera que la haya dejado allí lo hubiese hecho con prisas antes de que alguien más pudiera verla, o que hubiese tenido que abandonar el despacho rápidamente.

Si quieres examinar el interior de la caja, ve al **263.**

Si prefieres dejarla donde está y seguir buscando al Dr. Waugh, ve al **14.**

244

—Pero si vi su cuerpo —dices atropelladamente—. Estaba muerto.

El enigmático Dr. Blaine arquea una ceja.

—Ah, ¿sí?

— *Parecía* que estaba muerto.

—Algo me dice que no siempre puede uno fiarse de lo que ve —responde él con una sonrisa irónica.

Si tienes los [DEDOS ENTINTADOS], ve al **230.**

Si tienes los [ZAPATOS MOJADOS], ve al **209.**

Si no tienes nada de eso, ve al **182.**

245

Golpeas a esos monumentales insectos ayudándote de todo lo que tienes a mano, pero son implacables, así que te alejas para esquivar sus afilados aguijones. Al hacerlo, pasas junto al cuadro de un caballo

que cuelga de la pared situada a tu izquierda y, en un momento repentino de inspiración, arrancas la pintura de su gancho y atizas con ella a una de esas abominaciones con aspecto de avispa.

Sueltas el lienzo, que atrapa a un bicho bajo su peso al caer al suelo. Sin pensártelo dos veces, das un paso al frente y pisoteas la parte posterior del cuadro con los pies. No



tardas en obtener tu recompensa: el crujido húmedo que emite la criatura al quedar aplastada bajo el cuadro.

Sin embargo, aún te queda un segundo adversario con el que lidiar. Mientras el otro insecto acude iracundo hacia ti, agarras una pesada cortina de terciopelo y la giras en la dirección de la criatura. La tela ondulante se abre para atrapar al insecto en su interior y, cuando regresa hacia ti, lo hace con el escarabajo-avispa aprisionado entre los pliegues del tejido.

No te quedas a ver cuánto tarda en escapar de su encierro, sino que desciendes hacia el vestíbulo y, aún sin sentir la presencia de ningún otro humano, abres de golpe la puerta principal para salir corriendo de allí y adentrarte en la frialdad de la noche.

Toma +**1 COMBATE** y ve al **264**.

246

Ya te has hartado de este lugar. La morgue te perturba en gran medida

y no soportas la idea de quedarte aquí ni un minuto más.

Si has recogido una [ETIQUETA IDENTIFICATIVA], ve al **286**.

Si no, ve al **266**.

247

Permaneces a solas en el interior de la misteriosa mansión, o eso parece.

¿Por dónde quieres continuar tu búsqueda de respuestas?

Si quieres explorar el ala oeste de la casa, ve al **176**.

Si prefieres intentar abrir las puertas dobles que tienes a tu derecha, ve al **267**.

248

—El despacho de la profesora Nidus está en la segunda planta, junto a la colección de Kafka —te indica el Dr. Christopher—. Aunque, ¿sabe qué? Voy a mostrarle el camino.

Toma el SECRETO: *El entomólogo.*

El doctor te acompaña hasta la salida de su despacho antes de cerrar la puerta con llave. Después, te guía a través de las escaleras y los pasillos del Edificio de Ciencias hasta detenerse frente a una puerta de nogal oscuro junto a la que se encuentra una placa de latón que indica el nombre de la profesora.

—No sé si seguirá aquí a estas horas —dice mientras llama a la puerta. Entonces gira el pomo y esta se abre con un chasquido—. ¿Profesora Nidus? —pregunta el Dr.

Christopher mientras atraviesa el umbral.

La sala que se encuentra al otro lado está sumida en la oscuridad, pero un zumbido colérico te alerta inmediatamente del peligro que corréis. Con los sentidos aguzados y la mirada clavada en las sombras a la espera de que estas revelen sus secretos, sigues la fuente del sonido a medida que se acerca. Es entonces cuando, de pronto, el Dr.

Christopher enciende un interruptor de la luz y grita aterrado al descubrir cuál es el peligro que os amenaza.

Se trata de un ser con el aspecto de un avispón colosal que mide un pie de largo y cuyas alas tienen una envergadura el doble de grande. Tus ojos se desvían de las mandíbulas chasqueantes del monstruoso insecto al brillante aguijón que pende de su abdomen bulboso. Agarras el objeto más cercano que encuentras para utilizarlo a modo de arma y te preparas para lo inevitable mientras esa avispa demoníaca planea hacia ti con sus alas desdibujadas.

Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Debilidad

{MIEDO A LOS INSECTOS}, réstale 2. Si el total es 12 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Debilidad

{MIEDO A LOS INSECTOS}, réstale 2. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 13 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **288**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **268**.

249

Mientras te preparas para enfrentarte a los que quedan, la propia realidad comienza a ceder. Las paredes del invernadero ondean como si las estuvieras percibiendo a través del reflejo en un charco de agua, pero entonces la ola se ve atraída hacia un vórtice de luz y materia en continua rotación. Un viento huracanado colma el edificio como un ciclón que se traga todo a su paso, insectos tumefactos, plantas desraizadas y sectarios que gritan, entre otras cosas, mientras las formas geométricas de la casa comienzan a colapsar y las paredes se doblan sobre sí mismas como si estuvieran atrapadas en un bucle de origami infinito y demente.

La realidad en sí no es capaz de soportar los efectos deformantes provocados por la proximidad de los dos inquilinos del velo espaciotemporal. Incapaz de abandonar la Casa Abaddan, te resulta imposible escapar de su destino final, y tu único consuelo es que pierdes la vida mucho antes de que el edificio complete su traslado al cosmos indiferente de otra dimensión.

Fin.

250

A pesar de las agotadoras penurias que has sufrido esta noche, la muy necesaria adrenalina le proporciona a tu cuerpo el empujón que precisa, y huyes de la Casa Abaddan, mientras los gritos de los sectarios que aún combaten y el zumbido del

enjambre se desvanecen en la distancia. Pero, cuando vuelves sobre tus pasos hasta salir al exterior, donde te recibe el aire nocturno y frío de nuevo, sucede algo inverosímil que distorsiona el mundo tal y como lo conoces.

Comienzas a sentir temblores bajo tus pies y un repentino descenso de la presión atmosférica; todo ello acompañado del rugido de un huracán, mientras prosigues con tu huida campo a través. No te atreves más que a mirar por encima de tu hombro, pero eso te basta para presenciar lo que le está ocurriendo a la casa: la mansión parece estar al borde del colapso. Unas formas geométricas imposibles se apoderan del edificio a medida que empieza a doblarse sobre sí mismo, las paredes de ladrillo se inclinan, los tejados a dos aguas colapsan y las ventanas se hacen añicos antes de abatirse y cerrarse sobre sí mismas.

En ningún momento dejas de correr, sino que aprietas el paso presa del pánico, que te espolea hasta el agotamiento. La luz de la luna te persigue a medida que el eclipse termina y entonces alzas la mirada hacia el cielo para ver si el satélite ha vuelto, pero tanto el orificio celeste como la entidad que merodeaba en su interior han desaparecido.

Fatigado, con las piernas y los pulmones ardiéndote, te detienes con torpeza y contemplas la hacienda bañada por el fulgor de la luna. Sin embargo, no hay rastro de la Casa Abaddan. Ni siquiera queda una huella en el lugar sobre el que se alzaba, ni tampoco señal alguna de que allí hubiese habido un sótano o una bodega. Lo único que permanece allí es una extensión de césped prístino. Es como si la vivienda no hubiese existido nunca; de hecho, tus recuerdos del lugar están empezando a evaporarse.

Pero ¿qué hay del Dr. Blaine? ¿Qué le ha ocurrido? Las pruebas, o la falta de ellas, parecen indicar que los sectarios en guerra han supuesto un contratiempo para ambas facciones, si es que no han llegado a eliminarse entre sí. Pero el Dr. Blaine no tenía nada que ver ni con el

Dios Enjambre ni con Silenus. ¿Se ha teletransportado adondequiera que haya ido la Casa Abaddan o es que la deidad a la que estaba supeditado ha considerado oportuno salvarlo en su lecho de muerte? A lo mejor empleó sus poderes divinos para trasladarse a un lugar seguro en el último momento.

Sin embargo, las respuestas a estas preguntas tendrán que esperar hasta que hayas tomado algo de comer y beber. Una vez más, partes hacia el Restaurante de Velma mientras unos zarcillos de nubes negras se arquean a través de los cielos y no puedes evitar sentir que, al enfrentar a los Dioses Exteriores entre sí, la temida profecía se ha cumplido a pesar de todo.

Toma el SECRETO: *El cazador en la oscuridad.*

Puntuación final: 3 estrellas.

Fin.

251

—Parece más un código que un idioma —dices.

—Muy bien —responde tu guía de lo esotérico—. Se trata de una lengua arcaica. Han pasado épocas enteras desde que se habló por primera vez, y su nombre es imposible de pronunciar para aquellos que no están familiarizados con ella. Pero el propietario de esta libreta ha usado los caracteres como base para el código en lugar de escribir en la propia lengua. El problema es que, sin la clave del código, lo que esté escrito en ella seguirá siendo ininteligible.

¿Una clave? Vuelves a la guarda, donde el Dr. Blaine había indicado el lugar al que se debía retornar la libreta en caso de encontrarla, y te centras en los curiosos símbolos escritos a lápiz de forma casi imperceptible debajo. Debiste de registrarlos inconscientemente antes, pero lo hiciste. ¿Será esta la clave para descifrar el código?

Propiedad del Dr. Blaine, Departamento de Zoología,

Facultad de Biología de la Universidad Miskatonic.

Regresas a la página que Miriam Beecher te estaba mostrando y alternas la mirada entre ambas hojas, mientras esta te alienta a seguir esforzándote por discernir el significado de lo que parece a todas luces un sinsentido.

[illegible] [illegible] [illegible]
[illegible] [illegible] [illegible]
[illegible]
[illegible] [illegible] [illegible] [illegible]
[illegible]
[illegible] [illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]
[illegible]

¿Puedes descifrar la [LIBRETA DEL DR. BLAINE]? Y, si es así, ¿has descubierto el secreto escondido a simple vista?

Si quieres gastar **1 PISTA** para ayudarte a descifrar el código, ve al **285**.

Si no, ve al **271**.



252

Resulta que no son dos las facciones con la intención de que su dios ascienda esta noche, sino *tres*, ¡y has estado ayudando a una de ellas todo este tiempo!

Desde luego, la información, por escasa que sea, puede resultar peligrosa, y ser consciente de lo que ocurre te corroe las aristas de tu mente ya debilitada. Después de todo, si estás ayudando directamente a un dios demente a reforzar su control sobre el mundo, ¿qué esperanza le puede quedar a Arkham, Massachusetts?

Pierde −**1 CORDURA** y ve al **181**.

253

Puede que el resto de los presentes en el invernadero haya perdido la cabeza, incluido el Dr. Blaine, pero tú no piensas seguir su camino. ¡Estás aquí para luchar contra la locura y evitar que consuma el mundo! Toma +**1 VOLUNTAD**.

Apartas tu mirada de los ojos de la mujer y centras tu atención en tus manos y en los medios que tienes a tu disposición para asestarle a la Secta del Cielo Vacío un golpe mortal y atizar a tu atacante, haciendo que esta se tambalee.

Ve al **181**.

254

Malas noticias. En el fragor de la batalla, no consigues encontrar la forma de utilizar el alcohol para prender fuego a los insectos con suficiente rapidez y, antes de que te des cuenta, debes recurrir a otras medidas. Presa del pánico, manipulas con torpeza los objetos que tienes en la mano y de algún modo te las arreglas para tirarlos al suelo, y la botella de alcohol se rompe.

Tacha el [ENCENDEDOR] y el [ALCOHOL SANITARIO] o el [WHISKY] de tu Hoja de personaje y ve al **220**.

255

Con los brazos y las piernas temblorosos, regresas cautelosamente al saliente de la buhardilla y lo usas para ayudarte a descender por las tejas inclinadas hasta que logras trepar por el alféizar y volver a entrar en el despacho.

Allí te esperan cuatro fornidos oficiales de policía con el rostro enrojecido y jadeando tras haber subido corriendo dos tramos de escaleras para llegar al despacho del Dr.

Blaine. Detrás de ellos, en la entrada, se encuentra también un secretario de aspecto nervioso.

—¡Las manos en alto! —grita el sargento al frente del grupo, y tú obedeces mientras el resto de policías te apuntan con sus armas.

Ve al **262**.

256

Observas y esperas sin hacer nada por interrumpir el ritual.

El cántico incomprensible se infunde con un intenso zumbido a medida que los sectarios repiten el nombre de su dios una y otra vez:

—Ezel-zen-rezl. ¡Ezel-zen-rezl! *¡Ezel-zen-rezl!*

Sin embargo, el murmullo no proviene únicamente de los seguidores eufóricos del enjambre, sino también de los insectos sibilantes que pueblan el invernadero. Y de algo

más. Mientras continúas a la espera, vigilando lo que ocurre ante tus ojos, el ritual alcanza su punto álgido y las voces de la secta se alzan con júbilo. Entonces, la profesora Nidus levanta las manos y de la

abertura del jarrón de arcilla surge un torrente de insectos negros gigantescos que parecen una mezcla grotesca de escarabajo y avispa cazatarántulas. Las criaturas no tardan en invadir el invernadero, ennegreciendo el ambiente y ocultando lo que ocurre en el pedestal de tu vista. En apenas un instante, cientos de esos bichos aparecen de esa vasija imposible; luego, miles; y luego, decenas de miles. En ese momento empiezan los gritos.

El Dr. Blaine ha calculado terriblemente mal los tiempos, y oyes cómo emite una exclamación de amargo pesar antes de que sus palabras queden ahogadas por el zumbido del enjambre.

Ezel-zen-rezl no es un único ser, sino una entidad Gestalt; una mente colmena incomprensiblemente colosal formada por mil millones de esas criaturas que la Secta de la Asimilación denomina trilogogs. Una parte de esta inverosímil nube de insectos emerge ahora utilizando la vasija de cigarra de puerta de entrada a este mundo como si se tratase de la plaga bíblica de langostas y, al igual que estas, los trilogogs comienzan a registrar el invernadero en busca de toda materia orgánica con la intención de que esta pase a formar parte de Ezel-zen-rezl. Eso incluye a todas las plantas exóticas que crecen en la sala, a todos los sectarios atrapados en ella y también a la profesora Nidus, al Dr.

Blaine…

Y a ti.

Fin.

257

Son demasiados, y ambos os veis superados por la pura supremacía numérica. Las tornas han cambiado y ahora sois vosotros los que acabáis apresados por los sectarios.

Luchas contra el firme agarre de los hombres y las mujeres allí presentes, pero son demasiados y, al final, admites que no vas a irte a ninguna parte. Podría parecer que todo está perdido.

Haz una prueba de suerte. Tira un dado y, si tienes la Debilidad **{MALDITO}**, añade 1.

Si el resultado es igual o menor que tu nivel actual de **PERDICIÓN**, ve al **232**.

Si no, ve al **177**.

258

Finalmente logras apartar la vista de la monstruosidad emergente, aunque hacerlo le pasa factura a tus fuerzas. Sin embargo, el sirviente de Silenus, el Dr. Waugh, ha advertido que tu atención está centrada en el orificio del cielo. A un grito del líder de la Secta del Cielo Vacío, su aberrante corcel alza el vuelo desde el lugar en el que estaba posado, el borde del tejado destrozado del invernadero, y se precipita sobre la sala con el batir de unas alas de aspecto vaporoso. Está claro que su intención es eliminarte, seguramente por haber tenido la osadía de posar tus ojos sobre su impío maestro, así que no te queda más opción que prepararte para luchar.

Esta será una batalla encarnizada. Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**, pero luego réstale el nivel actual de **PERDICIÓN**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si el total es 18 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 19 o más, ganas la segunda ronda.

Ronda tres: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **VOLUNTAD**. Si tienes la Capacidad **{RITOS SECRETOS}**, añade 1. Si has ganado la segunda ronda, añade 2. Si el total es 20 o más, ganas la tercera ronda.

Si has ganado la tercera ronda, ve al **146**.

Si has perdido la tercera ronda, ve al **284**.

259

Parece que tu investigación ha llegado a un callejón sin salida. Sin saber qué más hacer, no te queda más remedio que volver a casa. Pero, mientras caminas por las oscuras calles de Arkham en soledad, no puedes evitar sentir que una inminente perdición cae sobre ti.



Toma el SECRETO: *Callejón sin salida*.

Fin.

260

Ante tal enajenación, ¿qué respuesta cuerda te queda más que la de huir? Sin embargo, entre la libertad y tú aún se interponen los sectarios enzarzados en una lucha, nubes de insectos y varias puertas cerradas.

Es hora de jugar a un minijuego para escapar. Tira un dado y añade al resultado 1 si tienes la Capacidad **{ÁGIL}**.

Si el total es igual o menor que tu **VIDA**, ve al **100**.

Si el total es mayor que tu **VIDA**, ve al **26**.

261

El detective Harden escucha atentamente los descubrimientos que compartes con él y arquea las cejas ante algunas de las cosas que le cuentas, pero en ningún momento cuestiona su veracidad.

—No acostumbro a hacer estas cosas —dice cuando terminas de hablar—, pero no puedo dejar que ande por ahí sin ninguna protección. Tome. —Rebusca en uno de los bolsillos de su abrigo y saca una [NAVAJA AUTOMÁTICA] que desliza sobre la mesa hacia ti —. Llévese esto y tenga cuidado.

Toma el SECRETO: *Para servir y proteger*.



Si quieres quedarte la [NAVAJA AUTOMÁTICA], toma +**1 RECURSO**. Y, si tenías la Debilidad **{PARANOIA}**, ya no la tienes; táchala de tu Hoja de personaje. La actitud del detective Harden te recuerda que no todo el mundo en Arkham busca hacerte daño.

Cuando acaba el interrogatorio, abandonas la comisaría de policía con la intención de continuar con tu búsqueda en otra parte.

Gasta o **1 PISTA** o **1 RECURSO**, o toma +**1 PERDICIÓN**, y luego ve al **140**.

262

Antes de que te des cuenta, el arisco sargento te informa de tus supuestos crímenes mientras su compañero novato se dispone a esposarte. Todo parece apuntar a que eres culpable del presunto homicidio del Dr. Blaine, integrante del Departamento de Biología de la Universidad Miskatonic.

Si quieres acompañarlos sin ofrecer resistencia, ve al **282**.

Si prefieres oponerte al arresto, ve al **299**.

263

Sacas la caja de debajo del escritorio, la abres y descubres que está forrada con un terciopelo de color azul oscuro que envuelve un [TELESCOPIO DE LATÓN] ornamentado.

Se trata de un aparato mucho más primitivo que el que usan los astrónomos principiantes que estudian en la universidad para observar los cielos, pero también es mucho más hermoso.

Si quieres llevarte el [TELESCOPIO DE LATÓN] contigo, anótalo en tu Hoja de personaje y toma +1 **RECURSO**.

Toma el SECRETO: *Catalejo* y ve al **14**.

264

Puesto que necesitas algo de tiempo para pensar y un lugar al que ir en el que no estés todo el rato mirando por encima del hombro por miedo a que algo salga de entre las sombras para darte caza, recorres las calles de Arkham y, antes de que te des cuenta, te encuentras de nuevo frente al Restaurante de Velma.

Nada más entrar, te sientas en una mesa vacía situada en una esquina iluminada por una lámpara amarilla y cálida. El local está tranquilo a esas horas de la noche, pero tampoco está del todo vacío, y no tienes que esperar mucho hasta que alguien coloca una taza de café amargo humeante y una porción de tarta ante ti. Desde luego, ambas cosas son más que bienvenidas. Toma **+1 VIDA** y **+1 VOLUNTAD**.

Cuanto más ahondas en este misterio, más caes en la cuenta de que debes prepararte mejor para combatir contra la oscuridad que se avecina. Reflexionas sobre todo lo que te ha ocurrido desde que disfrutaste por última vez de la seguridad de aquel comedor (pese a que, por aquel entonces, no la apreciases como lo haces ahora), lo que has presenciado y los curiosos artefactos que has descubierto. Te abstraes hasta tal punto que no adviertes la presencia de otra persona hasta que esta toma asiento frente a ti.

Alzas la mirada hacia el caballero de barba gris ataviado con un chaleco y ahogas un grito de sorpresa que, cuando se escapa de tus labios, ya no es más que un jadeo sofocado. Tras unas lentes de montura metálica, los ojos del hombre se clavan en los tuyos con un centelleo similar al de las estrellas del cielo nocturno.

—Supongo que es usted el Dr. Blaine —consigues tartamudear en cuanto recuperas la voz.

Si tienes un [PAÑUELO], ve al **244**.

Si no lo tienes, pero sí que posees la [TARJETA DEL DETECTIVE HARDEN], ve al **198**.

Si no es así, pero tienes los [DEDOS ENTINTADOS], ve al **230**.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	2	3	5	5	41	36	–12	9	1
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
74	10	13	23	15	–10	17	18	52	20
U	V	W	X	Y	Z				
–92	22	–18	–29	25	81				

Si no es así, pero tienes los [ZAPATOS MOJADOS], ve al **209**.

Si no tienes ninguna de estas cosas, ve al **182**.

265

Puede que la Biblioteca Orne contenga documentos relacionados con la casa de la profesora Nidus. Pierde −**1 PISTA**.

Si conoces el nombre de la vivienda en la que reside la anciana, convierte en números las letras que conforman el nombre del lugar, compuesto por dos palabras, usando el código que encontrarás a continuación.

Luego, suma los números, multiplica el resultado por dos y ve a la sección que indique el total.

266

Abres la puerta de un empujón y apresuradamente recorres de nuevo el edificio del hospital, impaciente por salir de allí lo antes posible.

Es como si unas fuerzas oscuras estuvieran moviendo los hilos entre bastidores, desplazando los peones de un tablero de ajedrez preparándolos para una guerra, o para cumplir alguna profecía. Y la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] es lo que te metió en este misterio desde un principio. Quizá encuentres algo en ella que pueda ayudarte, o igual has recibido algún mensaje que incluya información esencial.



Si es así, habrá cuatro números asociados con ella. Súmalos y ve a la sección cuyo número coincida con el total.

Si no tienes ni idea de qué podría ayudarte, ve al **259**.

267

A medida que te acercas hacia las puertas, el susurro distante aumenta gradualmente de intensidad, pero no logras discernir si lo que oyes es el zumbido de algo similar a un insecto o el rumor de decenas de voces humanas.

Si quieres abrir la puerta, ve al **151**.

Si prefieres acercar el oído a la puerta y escuchar unos segundos antes de abrirla, ve al

287.

268

La espantosa criatura esquiva tus sacudidas defensivas y, con un latigazo de su cola, consigue clavarte su letal aguijón. La conmoción

por la herida punzante te arranca un grito, pero entonces llega el verdadero dolor y todo sonido escapa de tus pulmones

mientras te encoges de la agonía. Es como si tu piel estuviera en llamas, que se extienden por todo tu cuerpo desde el lugar en el que la afilada punta se clavó. Pierdes

−1 VIDA.

Mientras te desplomas con los ojos completamente cerrados, incapaz de hacer nada más que intentar respirar a través de tus dientes apretados, a pesar del dolor oyes un estruendo, como si algo pesado hubiese chocado contra una mesa, seguido de un grito de tu acompañante.

—¡Toma esa, demonio! —brama el Dr. Christopher.

A medida que el estupor inicial por la herida que has sufrido comienza a desvanecerse, vuelves a abrir los ojos y, a través de lágrimas de dolor, ves al entomólogo empuñando un busto patricio de piedra en la mano que tiene alzada, jadeando a causa de la conmoción y mirando fijamente a la grotesca criatura que ha aplastado contra una mesa con la ayuda de la pesada figura de mármol.

—¿Alguna vez había visto algo así? —le preguntas mientras recuperas el aliento.

—Me temo que sí —responde el Dr. Christopher con una expresión adusta.

El despacho de la profesora Nidus, digno de una catedrática de entomología, está lleno de viveros que contienen porciones de diversos hábitats globales, desde desiertos arenosos hasta bosques pluviales cubiertos de neblina. Bajo el resplandor de las lámparas eléctricas, los residentes de la sala han cobrado vida y ahora, tras el cristal de los ecosistemas de muestra, corretean miles y miles de insectos de todo tipo: desde cucarachas que sisean sin parar, mantis y hormigas guerreras hasta diversos lepidópteros, langostas y avispas asesinas.

¿Sabría la profesora que había un avispón gigante en su despacho? ¿Habrá un nido de estas atrocidades en algún lugar cercano? ¿Estará en peligro la anciana? ¿O fue ella quien lo dejó aquí?

En una de las paredes del despacho hay una fotografía expuesta de forma prominente que muestra una enorme mansión de estilo colonial

erigida en una hacienda arbolada.

De pie frente a la casa posan un hombre vestido con ropa de *tweed* y su mujer, y entre ellos se encuentra una niña de semblante serio que no pasará de los siete años y que lleva el cabello cortado de forma austera al estilo *bob*. Grabado en el negativo, para que aparezca con letras blancas sobre la fotografía una vez revelada, figura el nombre del lugar: *Casa Abaddan.* Toma el SECRETO: *Foto familiar*.

—Ese es el hogar ancestral de la profesora Nidus —explica el Dr. Christopher al ver cómo examinas la foto—. Probablemente se encuentre allí ahora mismo.

Le das las gracias por su ayuda y decides que ya es hora de continuar con tu búsqueda de respuestas en otra parte.

Toma +**1 PISTA** y ve al **140**.

269

Tu acompañante y tú habéis logrado abriros camino a través de la primera ola de sectarios (toma +**1 COMBATE**), pero aún no estáis a salvo.

Ahora, estos seguidores se han quedado rezagados. Pero, al igual que ocurre con las múltiples cabezas de la hidra de la mitología clásica, cuando uno cae, parece como si dos ocupasen su lugar. Al fin y al cabo, toda la rama de la Secta de la Asimilación de Arkham se ha reunido allí para ver cómo su dios es invocado al mundo y unirse a Ezel-zen-rezl.

¿Y bien? ¿Qué quieres hacer?

Seguir abriéndote camino a través de los sectarios hasta llegar a la profesora Nidus: ve

al **294**.

Buscar algo que puedas usar contra los seguidores del Señor de los Enjambres (si es que aún no lo has hecho): ve al **48**.

270

De pronto, un enjambre de horribles insectos te acorrala. Sus cuerpos son similares a los de los avispones con ojos compuestos y saltones, unos caparazones negros e hirsutos, unas alas sibilantes, unas enormes

piezas bucales y varios aguijones punzantes y atroces. El implacable murmullo de las criaturas resuena en tu cráneo y sientes cómo las criaturas recorren todo tu cuerpo, por el cabello, por encima de tus ojos, pero reprimes un grito de asco, pues no te atreves a separar los labios por miedo a que alguno de estos bichos logre adentrarse entre ellos.

¿Cómo vas a luchar contra un enjambre de insectos? Estás a punto de averiguarlo.

Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **INTELECTO**. Si el total es 10 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE** y tu **INTELECTO**. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 11 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **290**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **274**.

271

—Tengo una idea —dice la propietaria de La vieja tienda de Magia con una expresión ingenua dibujada en el rostro—. Déjeme la libreta, a ver si puedo descifrarla por usted.

¿Qué me dice?

¿Qué te parecería entregarle la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] a Miriam Beecher?

Si quieres aceptar su sugerencia, ve al **291**.

Si no quieres darle la [LIBRETA DEL DR. BLAINE], ve al **141**.

272

Intentas abrirte paso a través del enjambre con todas tus fuerzas, pero son demasiados insectos que vencer. Y eso sin contar, claro está, que estás luchando contra él como si se tratase de una sola criatura compuesta por miles de individuos, lo que significa que la nube de bichos puede evitar las lesiones de forma efectiva o reemplazar fácilmente las partes de sí misma que hayan sido destruidas.

Avanzas con dificultad hasta llegar a los pies de la tarima, sobre la que ves a la profesora Nidus de pie con las manos extendidas en una pose triunfal, y te das cuenta de que ya ha hecho todo lo que tenía que hacer para completar el ritual.

Al instante, un torrente de gigantescos insectos negros que parecen una mezcla grotesca de escarabajo y avispa cazatarántulas surge de la abertura de aquel curioso jarrón de arcilla, ennegreciendo el ambiente y ocultando de tu vista lo que ocurre en el pedestal. En apenas un instante, cientos de ellos aparecen de esa vasija imposible; luego, miles; y luego, decenas de miles. En ese momento comienzan los gritos.

Tardas unos segundos en darte cuenta de que eres tú quien se desgañita mientras los insectos con aspecto de langosta lo devoran todo a su paso por el invernadero para asimilarlo al enjambre de Ezel-zen-rezl.

Toma el SECRETO: *El ascenso de Ezel-zen-rezl.*

Fin.

273

Abres la botella y tomas un trago del alcohol, pero lo mantienes en tu boca. Entonces, con un movimiento rápido, abres el encendedor, golpeas la piedra con el pulgar y una llama naranja y cálida emerge alrededor de la mecha. Sujetas el encendedor delante de ti y rocías con tu boca un chorrito de alcohol altamente inflamable sobre la llama en la dirección del enjambre. Tu improvisado lanzallamas prende fuego a varios de los insectos y hace que algunos caigan al suelo mientras el resto zumba con rabia y vuela hacia el techo para alejarse del peligro. Repites la acción y más de esos asquerosos bichos caen sobre el suelo alicatado reducidos a poco más que unas cáscaras crujientes y ennegrecidas. Sin embargo, antes de que puedas volver a rociarlos, el encendedor se apaga, pues su depósito de combustible debía de estar a punto de agotarse desde un principio.

Ahora que has mantenido a raya al enjambre, retrocedes hasta la puerta de la morgue, lanzas lo que queda en la botella de alcohol al interior de la habitación y escapas del hospital. Tacha el [ENCENDEDOR] y el [ALCOHOL SANITARIO] o el [WHISKY] de tu Hoja de personaje y toma +**1 INTELECTO**.

Es como si unas fuerzas oscuras estuvieran moviendo los hilos entre bastidores, desplazando los peones de un tablero de ajedrez

preparándolos para una guerra, o para cumplir alguna profecía. Y la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] es lo que te metió en este misterio desde un principio. Quizá encuentres algo en ella que pueda ayudarte, o igual has recibido algún mensaje que incluya información esencial.

Si es así, habrá cuatro números asociados con ella. Súmalos y ve a la sección cuyo número coincida con el total.

Si no tienes ni idea de qué podría ayudarte, ve al 259.

274

Golpeas los cuerpos bulbosos de insecto con las manos, incapaz de reprimir tus gimoteos de asco, pero es como luchar contra el viento: da igual lo que hagas, no puedes escapar de la horda y su incesante zumbido. Retrocedes continuamente hacia la única salida de la morgue hasta que, al final, cejas en tu empeño por combatir al enjambre y sales por piernas atravesando la puerta que, por alguna razón, ya no está bloqueada. Sin embargo, mientras corres por el pasillo que parte de la enfermería, varios de esos monstruosos insectos hacen buen uso de sus mandíbulas demoledoras y sus aguijones relucientes antes de que logres escapar del hospital. Pierdes **−2 VIDA**.

Es como si unas fuerzas oscuras estuvieran moviendo los hilos entre bastidores, desplazando los peones de un tablero de ajedrez preparándolos para una guerra, o para cumplir alguna profecía. Y la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] es lo que te metió en este misterio desde un principio. Quizá encuentres algo en ella que pueda ayudarte, o igual has recibido algún mensaje que incluya información esencial.

Si es así, habrá cuatro números asociados con ella. Súmalos y ve a la sección cuyo número coincida con el total.

Si no tienes ni idea de qué podría ayudarte, ve al 259.

275

Después de vacilar, parece que no te queda más opción que plantarles cara a los sectarios. Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade el resultado tu **COMBATE**, pero luego réstale el nivel actual de **PERDICIÓN**. Si tienes la Capacidad **{ÁGIL}**, añade 1. Si el total es 17 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade el resultado tu **COMBATE**. Si tienes

la Capacidad

{ÁGIL}, añade 1. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 18 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **269**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **257**.

276

Las cosas están empezando a calmarse de nuevo desde que tuvo lugar aquel desagradable descubrimiento en el despacho del Dr. Blaine. La mayoría de coches de policía ya se han ido y, aunque quedan unos cuantos grupos de estudiantes apiñados para luchar contra el frío mientras especulan qué puede haberle ocurrido al profesor de zoología, la mayor parte han tomado la sabia decisión de retirarse a sus habitaciones y cerrar las puertas con llave. Toma el SECRETO: *Localización tres.*

Has perdido toda esperanza de llegar al estudio del Dr. Blaine sin levantar las sospechas de las autoridades y, puesto que se ha declarado escena de investigación, está vigilado a todas horas por oficiales de policía armados.

Si quieres buscar respuestas aquí, vas a tener que elegir un lugar concreto en el que mirar, como el Observatorio Warren o la Biblioteca Orne.

Toma +**2 PERDICIÓN** y ve al **140** para probar con otra localización específica. Puedes gastar **1 PISTA** o **1 RECURSO** para reducir la sanción de **PERDICIÓN** en 1; gasta **2 PISTAS** o **2**

RECURSOS para evitar añadir **PERDICIÓN** alguna.

277

De vuelta en el despacho, observas la colección de libros y papeles, y los animales disecados de las vitrinas. Hay tres lugares donde resultará más probable que obtengas las respuestas que buscas con tal desesperación: el escritorio del Dr. Blaine, un enorme tablón de corcho adornado con todo tipo de papeles y la gran estantería que cubre por completo la pared que tienes frente a ti.

Para examinar el tablón de corcho (si es que no lo has hecho ya), ve al **195**.

Para examinar la gran estantería (si es que no lo has hecho ya), ve al **175**.

Para registrar el escritorio (si es que no lo has hecho ya), ve al **154**.

Para abandonar la sala sin más dilación, ve al **215**.

278

La locura que ha poseído a los seguidores de Silenus es infecciosa. «¿Qué sentido tiene continuar cuando lo único que le espera al cosmos es la muerte por calor y el fin de toda la vida?», piensas. Pierdes **−1 CORDURA**.

En ese momento, la mujer te golpea, con lo que te inflige una herida terrible. Pierdes

−1 VIDA.

Sin embargo, su ataque también te hace entrar en razón y apartas esos pensamientos negativos de tu mente al tiempo que le asestas un puñetazo a tu agresora que le hace tambalearse.

Ve al **181**.

279

La estructura gótica que conforma el Hospital de Santa María se cierne sobre los bloques de viviendas circundantes y las casas de piedra rojiza de la parte alta, como una sombría masa arquitectónica que parece negra en contraste con el cielo púrpura. A lo largo de las seis plantas de la estructura, diversas ventanas bañan con su luz las tinieblas, pero muchas otras permanecen en total oscuridad.

No importa qué hora del día, o de la noche, sea: al tratarse del único hospital de Arkham, siempre parece haber un flujo de personas constante en la recepción. Te unes a una madre que acompaña a su hijo, cuya cabeza ha quedado atascada en un cubo, y a un joven que camina con ayuda de un par de muletas en la entrada del edificio, pero sin querer pisas un charco sucio que se ha formado en un bache del pavimento. Anota

[ZAPATOS MOJADOS] en tu Hoja de personaje.

Una vez dentro, sigues las señales hasta llegar al único lugar al que pueden haber llevado el cuerpo del Dr. Blaine: la morgue.

Tras atravesar una puerta situada junto a una enfermería, desciendes un tramo de escaleras que conducen al sótano del hospital. Allí cruzas otra puerta hasta encontrar finalmente la entrada al depósito de cadáveres. Sin embargo, al oír el chirrido de una rueda sin lubricar, divisas a una enfermera que empuja una camilla por el pasillo pobremente iluminado en la dirección opuesta.

Si quieres pedir ayuda en voz alta, ve al **4**.

Si prefieres seguir a lo tuyo sin llamar la atención, ve al **36**.

280

El terrorífico poder que emana del hechicero que en esos momentos levita en el aire es una presencia palpable. No solo eres incapaz de desafiar su supremacía, sino que tu escaso control sobre la poca cordura que te queda también amenaza con ceder y desmoronarse ante tal fuerza.

Tira un dado y, si tienes la Debilidad **{MALDITO}** o **{EMBRUJADO}**, o ambas, réstale 1 al resultado.

Si el total es igual o menor que tu **CORDURA**, ve al **260**.

Si el total es mayor que tu **CORDURA**, ve al **206**.

281

Estás aquí para detener a la profesora Nidus y, por extensión, a la Secta de la Asimilación, y eso es lo que vas a intentar hacer. Cualquier otra preocupación es secundaria y tendrá que esperar hasta que completes tu misión principal; eso implica unirse a aquellos que han jurado lealtad a Silenus en su ataque contra los seguidores del Dios Enjambre. Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**, pero luego réstale el nivel actual de **PERDICIÓN**. Si tienes la Capacidad **{ÁGIL}**, añade 1. Si el total es 16 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Capacidad

{ÁGIL}, añade 1. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 16 o más, ganas la segunda ronda.

Si has ganado la segunda ronda, ve al **181**.

Si has perdido la segunda ronda, ve al **92**.

282

No tiene mucho sentido intentar escapar cuando la policía ya te tiene en sus garras, por no hablar de que ellos son cuatro. Ya habrá tiempo de resolver este malentendido más adelante. Después de todo, debes tomar las riendas de la situación, ya que todos sois muy conscientes de la frecuencia con la que desaparece la información vital relacionada con determinadas investigaciones. Así que, por ahora, permites que te acompañen hasta uno de los coches que luego atravesarán la ciudad para llevarte a la comisaría de policía del Barrio Este.

Toma la Debilidad **{DELINCUENTE}** y ve al **59**.

283

Dejas que la puerta se abra de par en par y buscas un interruptor de la luz, pues te niegas a entrar en la sala hasta que esté bañada por una luz blanca y brillante.

El despacho, digno de una profesora de entomología, está lleno de viveros que contienen porciones de diversos hábitats globales, desde desiertos arenosos hasta bosques pluviales cubiertos de neblina; también alberga un escritorio y varias estanterías. Bajo el resplandor de las lámparas eléctricas, los residentes han cobrado vida y ahora, tras el cristal de los ecosistemas, corretean miles y miles de insectos: cucarachas que sisean sin parar, mantis, hormigas guerreras, mariposas, polillas, langostas y avispas asesinas.

Está claro que la profesora Nidus no se encuentra allí, y tampoco te apetece demasiado quedarte más tiempo de lo necesario en ese lugar, ya que la presencia de los innumerables insectos te provoca un hormigueo en la piel, pero te fijas en dos cosas que decides que merece la pena examinar cuidadosamente antes de irte.

Una de ellas es una fotografía de una enorme mansión de estilo colonial erigida en una hacienda arbolada. De pie frente a la casa posan un hombre vestido con ropa de *tweed* y su mujer, y entre ellos se encuentra una niña de semblante serio que no pasará de los siete años y que lleva el cabello cortado de forma austera al estilo *bob*. Grabado en el negativo, para que aparezca con letras blancas sobre la fotografía una vez revelada, figura el nombre del lugar: *Casa Abaddan*. Toma el SECRETO: *Foto familiar*.

La otra es una máscara curiosa y bastante macabra hecha a partir de un cráneo humano. Si quieres llevarte contigo la [MÁSCARA DE CRÁNEO], anótala en tu Hoja de personaje y toma +**1 RECURSO**.

Ve al **140**.

284

El pico dentado de la criatura parece demasiado corpóreo cuando el monstruo te atrapa entre sus fauces y lanza tu cuerpo flácido en el aire antes de volver a atraparlo y tragarte de un bocado. Pase lo que pase a partir de ahora, ya no estás consciente para presenciarlo.

Fin.

285

Adviertes que los símbolos escritos bajo la nota del Dr. Blaine en la guarda son la clave para descifrar el código: cada uno de ellos se corresponde con la letra que ocupa el mismo lugar en el mensaje escrito en tu idioma. Pierde −**1 PISTA.**

Una vez descifrado el resto del texto, verás que algunos son números. ¿Podrían ayudarte a descubrir adónde debes ir ahora?

Si no es así, ve al **271**.

286

Colocas la mano sobre la puerta y la empujas, consiguiendo que ceda ligeramente antes de oponer resistencia. La presionas con más fuerza, pero permanece cerrada a cal y

canto. Agarras el picaporte y sacudes vigorosamente los batientes de la puerta, pero no logras que se muevan ni un ápice. ¡No tienes escapatoria!

Mientras te preguntas qué podría estar evitando que la puerta se abra, un zumbido procedente de los compartimentos de acero inoxidable situados a tus espaldas te obliga a darte la vuelta. Ante tu mirada aterrorizada, uno de ellos se abre con un chirrido bajo una fuerza que lo está empujando desde el otro lado, y un enjambre de insectos de cuerpo negro, cuyo murmullo airado resuena en las paredes alicatadas, invade la sala a través de la rendija.

Si quieres intentar forzar la puerta de la morgue, ve al **8**.

Si prefieres prepararte para defenderte del enjambre, ve al **270**.

287

Con cautela, te acercas y presionas la oreja contra la cálida madera. Con los ojos cerrados para ayudarte a concentrarte, escuchas con atención los sonidos que te llegan a través de la caoba pulida, por encima del retumbar de tu propio pulso.

Definitivamente, lo que oyes son unas voces que cantan, pero no logras discernir cuántas hay. Mientras estás escuchando, oyes cómo el murmullo ondulante del sonido te arrulla con unas voces superpuestas que te recuerdan a las olas rompiendo en la orilla. Pero cuanta más atención les prestas, más adquieren una nota zumbadora que te perturba y te recuerda al rugido de un nido de avispas.

El murmullo aumenta de intensidad hasta que parece como si los insectos se encontrasen en el interior de tu cráneo. Entonces, el mundo a tu alrededor se desvanece y en tu mente te imaginas estar en una colina observando desde las alturas las calles de Arkham. El sol, en su cénit, está prácticamente oculto por la nube de insectos monstruosos que desciende sobre la ciudad, y oyes los gritos de sus habitantes a medida que el enjambre zumbador los asimila. Pierdes **−1 CORDURA**.

Ve al **151**.



288

Ese ser horrible intenta apuñalarte con su aguijón alargado, pero te las arreglas para esquivar o desviar cada uno de sus ataques hasta que, al final, tomas la delantera y logras golpear a la avispa y lanzarla contra

el suelo del despacho. Antes de que pueda recuperarse, empujas una pila de libros por el borde de un escritorio y media docena de pesados volúmenes aterriza sobre la abominación, aplastando su tórax y su abdomen.

La avispa se retuerce por unos segundos y, acto seguido, se queda inmóvil. ¡Has conseguido matarla! Toma **+1 COMBATE**.

Un aplauso que resuena con una fuerza sorprendente en los confines del despacho te saca de tus ensoñaciones.

—Bien hecho —te felicita el Dr. Christopher—. ¡Muy bien! Solo espero que me haya dejado suficiente material para que pueda examinarlo en mi despacho.

—¿Alguna vez había visto algo así? —le preguntas mientras recuperas el aliento.

—Me temo que sí —responde el académico con una expresión adusta.

El despacho de la profesora Nidus, digno de una catedrática de entomología, está lleno de viveros que contienen porciones de diversos hábitats globales, desde desiertos arenosos hasta bosques pluviales cubiertos de neblina. Bajo el resplandor de las lámparas eléctricas, los residentes de la sala han cobrado vida y ahora, tras el cristal de los ecosistemas de muestra, corretean miles y miles de insectos de todo tipo: desde cucarachas que sisean sin parar, mantis y hormigas guerreras hasta diversos lepidópteros, langostas y avispas asesinas.



¿Sabría la profesora que había un avispón gigante en su despacho? ¿Habrá un nido de estas atrocidades en algún lugar cercano? ¿Estará en peligro la anciana? ¿O fue ella quien lo dejó aquí?

Adviertes otras dos cosas notables en la sala que no tienen nada que ver con insectos, pero que merecen igualmente un mayor escrutinio. La primera es una curiosa [MÁSCARA DE CRÁNEO] bastante macabra. Si quieres llevártela contigo, anótala en tu Hoja de personaje y toma +**1 RECURSO**.

La segunda es una fotografía de una enorme mansión de estilo colonial erigida en una hacienda arbolada. De pie frente a la casa posan un hombre vestido con ropa de *tweed* y su mujer, y entre ellos se encuentra una niña de semblante serio que no pasará de los siete años y que lleva el cabello cortado de forma austera al estilo *bob*. Grabado en el negativo, para que aparezca con letras blancas sobre la fotografía una vez revelada, figura el nombre del lugar: *Casa Abaddan*. Toma el SECRETO: *Foto familiar*.

—Ese es el hogar ancestral de la profesora Nidus —explica el Dr. Christopher al ver cómo examinas la foto—. Probablemente se encuentre allí ahora mismo.

Le das las gracias por su ayuda y decides que ya es hora de continuar con tu búsqueda de respuestas en otra parte.

Toma +**2 PISTAS** y ve al **140**.

289

Como si fuera plenamente consciente de tus intenciones, el Dr. Blaine gira la cabeza en tu dirección para atraparte en la ardiente mirada de sus ojos sin pupilas.

—Gusano llorica —te espeta—. ¿Se atreve a desafiarme? Ha cumplido su función, pero ahora es prescindible. Ya no requiero sus servicios.

Tras pronunciar estas palabras, te señala y uno de los retorcidos tentáculos de sombras se extiende hacia ti propagándose por la pared hasta que, de alguna forma, te atrapa. Sientes cómo algo frío y musculoso envuelve tu cuerpo y empieza a oprimirte mientras el agarre que la extremidad sombría del hechicero ejerce sobre tu cuerpo te aprieta, constriñéndote cada vez más sin que puedas hacer nada por evitarlo.

Finalmente, tus huesos se rompen y, por suerte, pierdes el conocimiento.

Fin.

290

Agarras lo que tienes a tu alcance, tirando una pila de escalpelos y otras herramientas esterilizadas que repiquetean contra el suelo, y comienzas a atizar a los insectos bulbosos con la pieza de metal esmaltado que sujetas con ambas manos. Varios de esos seres zumbadores caen al suelo con las alas rotas, mientras que otros han quedado aplastados entre la bandeja y la pared o la bandeja y los carritos. Finalmente, los que permanecen con vida te dejan en paz y se posan sobre los cadáveres cubiertos por sábanas o se chocan contra las pantallas de las lámparas que bañan la morgue con una luz amarillenta e ictérica. Toma +**1 COMBATE.**

Volviendo tu atención hacia la puerta una vez más, sacudes los tiradores hasta que la gravedad hace que la escoba, o lo que fuera aquello que había atascado los batientes de la puerta, se deslice y los desbloquee, y por fin puedas escapar. No puedes soportar la idea de quedarte en el Hospital de Santa María ni un minuto más, así que sales corriendo de aquel lugar tan rápido como te lo permiten tus pies.

Es como si unas fuerzas oscuras estuvieran moviendo los hilos entre bastidores, desplazando los peones de un tablero de ajedrez como preparándolos para una guerra, o para cumplir alguna profecía. Y la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] es lo que te metió en este



misterio desde un principio. Quizá encuentres algo en ella que pueda ayudarte, o igual has recibido algún mensaje que incluya información esencial.

Si es así, habrá cuatro números asociados con ella. Súmalos y ve a la sección cuyo número coincida con el total.

Si no tienes ni idea de qué podría ayudarte, ve al **259**.

291

Le entregas a Miriam Beecher el cuaderno. Tacha la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] de tu Hoja de personaje y pierde −**1** **RECURSO** y −**1** **PISTA**.

La propietaria de la tienda te pide que vuelvas mañana y, dicho esto, te acompaña hasta la salida del establecimiento.

Toma el SECRETO: *Abracadabra* y ve al **141**.

292

¿Qué está pasando aquí? ¿Es que el mundo se ha vuelto loco? ¿Eres la única persona cuerda que queda en él? No puedes permitir que la llegada de esta nueva facción te impida completar tu misión: hay que detener el ritual de la profesora Nidus. Ezel-zen-rezl no puede conquistar Arkham, ni tampoco la entidad imposible a la que el Dr.

Waugh le haya vendido su alma, sea la que sea.

—Son miembros de la Secta del Cielo Vacío —explica el Dr. Blaine como si te leyera la mente—. Veneran a Silenus, el Cielo Vacío. Son nihilistas que creen que no merece la pena hacer nada y, por tanto, que la única respuesta lógica es recibir a la muerte con los

brazos abiertos. Tenga cuidado con ellos: no le temen a nada, y mucho menos a su propia muerte.

Pero quizá puedas aprovecharte de esta situación. Parece que el ritual para invocar al Dios Enjambre se ha visto interrumpido y ahora la Secta de la Asimilación está centrada en echar del invernadero al Dr. Waugh y a sus seguidores. Si le prestaras tu ayuda a una de las dos facciones en guerra, a lo mejor resolverías este conflicto más rápido, de una manera u otra, y entonces estarías en una mejor posición para hacer frente a lo que llegue después. O podrías mantenerte al margen y dejar que ambos bandos se destruyeran el uno al otro con la esperanza de no acabar siendo víctima del fuego cruzado. Por otro lado, tienes claro que el Dr. Blaine sabe más sobre lo que está ocurriendo de lo que se ha dignado a compartir contigo hasta ahora.

¿Y bien? ¿Qué quieres hacer?

Si quieres aprovechar para atacar a los seguidores del Dios Enjambre, ve al **281**.

Si quieres combatir contra los seguidores de Silenus, el Cielo Vacío, ve al **201**.

Si quieres mantenerte al margen y exigirle al Dr. Blaine que te cuente la verdad, ve al

178.

293

Muchos de los edificios están creados a partir de simples trozos de madera que carecen de detalle alguno. Otros, en cambio, se han moldeado para que se asemejen a los lugares que representan y se han pintado en consecuencia. Se puede llegar a entender por qué el modelista ha elegido algunos monumentos, aunque no ocurre lo mismo con el razonamiento detrás de la inclusión de otros lugares algo más peculiares.

Por un lado, está la Universidad Miskatonic al completo, con un

modelo del Observatorio Warren y de la Biblioteca Orne. Luego, está la Sociedad Histórica del Barrio Sur de Arkham, y otros lugares incluidos algo menos obvios son La vieja tienda de Magia en la parte alta de la ciudad o una enorme casa en French Hill. Con la esperanza de que te sea útil en el futuro, tomas una hoja de papel y un lápiz y creas una copia del mapa de la ciudad y de las ubicaciones marcadas en él.

Añade el [MAPA DE LA CIUDAD] a tu Hoja de personaje y toma +**1 PISTA**.

Ve al **14**.

294

Puede que enfrentarse a tantos parezca una estupidez, pero la sensatez no tiene cabida en la situación en la que te encuentras, especialmente si consideramos los poderes a los que tu cómplice es capaz de recurrir. Tampoco te atreves a profundizar en el origen de los mismos.

Puedes gastar **1 RECURSO** al comienzo de cada ronda para añadir 2 al total de esa ronda.

Ronda uno: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si tienes la Capacidad

{ÁGIL}, añade 1. Si el total es 14 o más, ganas la primera ronda.

Ronda dos: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si has ganado la primera ronda, añade 2. Si el total es 15 o más, ganas la segunda ronda. Si has perdido la segunda ronda, pierdes −**1 VIDA**.

Ronda tres: tira dos dados y añade al resultado tu **COMBATE**. Si has ganado la segunda ronda, añade 1 al resultado; pero si la has perdido, réstale 1. Si el total es 14 o más, ganas la tercera ronda.

Si has ganado la tercera ronda, ve al **13**.

Si has perdido la tercera ronda, ve al **106**.

295

Empujas la hoja de la [SIERRA QUIRÚRGICA] a través del estrecho hueco que queda entre la puerta y la jamba y rasgas con ella la madera hasta que los dientes de la sierra se agarran y puedes ponerte manos a la obra con todas tus fuerzas. Entonces, deslizando la sierra

hacia adelante y hacia atrás, empiezas a cortar el obstáculo de madera.

Sin embargo, mientras estás en ello, un enjambre de horrorosos insectos te rodea.

Intentas no fijarte demasiado en ellos y centrarte únicamente en proseguir con tu huida, pero captas la imagen de unos cuerpos similares a los de unos avispones con ojos compuestos y saltones, unos caparazones negros e hirsutos, unas alas sibilantes, unas

piezas bucales incisivas y unos aguijones puntiagudos e iridiscentes. El implacable murmullo de las criaturas resuena en tu cráneo mientras sientes cómo corretean por todo tu cuerpo, por tu pelo, alrededor de tu boca, por encima de tus ojos… y reprimes un grito de asco, pues no te atreves a separar los labios por miedo a que una de esas cosas repugnantes logre adentrarse entre ellos.

Al final, el improvisado barrote se rompe y los dos extremos del mango repiquetean contra el suelo. Pero el enjambre sibilante aún no ha acabado contigo. Incluso mientras atraviesas la puerta de la morgue, varios de los insectos se las arreglan para picarte y te resulta imposible seguir conteniendo los gritos de dolor. Pierde **−1 VIDA**, **−1 CORDURA** y toma la debilidad **{MIEDO A LOS INSECTOS}**.

No puedes soportar la idea de quedarte en el Hospital de Santa María ni un minuto más, así que sales corriendo de este lugar tan rápido como te lo permiten tus pies.

Es como si unas fuerzas oscuras estuvieran moviendo los hilos entre bastidores, desplazando los peones de un tablero de ajedrez preparándolos para una guerra, o para cumplir alguna profecía. Y la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] es lo que te metió en este misterio desde un principio. Quizá encuentres algo en ella que pueda ayudarte, o igual has recibido algún mensaje que incluya información esencial.

Si es así, habrá cuatro números asociados con ella. Súmalos y ve a la sección cuyo número coincida con el total.

Si no tienes ni idea de qué podría ayudarte, ve al **259**.

296

Observas todos los objetos extraños y los artefactos arcanos que has descubierto desde que partiste en busca del dueño de la libreta esta misma tarde. Puede que solo hayan pasado unas horas, pero parece

como si hubiese transcurrido toda una semana, pues no son pocos los sucesos extraños en los que te has involucrado desde entonces.

De todo lo que tienes en tu haber, ¿qué crees que podría ejercer poder sobre el Dr.

Blaine?

Para usar la Capacidad **{MAGIA}** (si puedes hacerlo), ve al **229**.

Para atacar al hechicero con una [GARRA NEGRA], si tienes una, ve al **163**.

Para volver la Espada de Ark'at en su contra, ve al **105**.

297

Son de los tuyos, así que te unes a la conversación.

—¿Qué ocurre? —preguntas.

—Un presunto homicidio —responde el detective Harden, que está a cargo del caso—

. La víctima es un tal Dr. Blaine.

—¿Están buscando a alguien en concreto relacionado con su muerte? —continúas preguntando.

—Aún no —contesta Harden—, aunque conociendo a esta gente de la Miskatonic, seguramente fuera otro miembro de su facultad. Alguien deseoso de ocupar su plaza, o algo así.

En ese momento, dos forenses salen del Edificio de Ciencias cargando con un cuerpo sobre una camilla que sujetan entre ambos.

Señalas con la cabeza la silueta del cadáver bajo la sábana.

—¿Esa es la víctima?

—Así es. Se llevan el cuerpo al Santa María, donde le practicarán una autopsia completa —El detective se detiene por un segundo y una nube oscura le nubla la cara mientras sopesa cuáles serán sus siguientes palabras—. Pero aquí hay algo que no me cuadra.

—Podría decir eso de cualquier otra muerte sospechosa en Arkham.

—No le falta razón —responde el detective riendo, al tiempo que te entrega una tarjetita rectangular con su nombre y un teléfono impresos—. Si se entera de algo, puede contactarme a través de este teléfono. En caso de que no responda, alguien tomará el mensaje por mí.

Le das las gracias y guardas la [TARJETA DEL DETECTIVE HARDEN] en un bolsillo de tu abrigo.



Si tienes una [GARRA NEGRA], ve al **121**.

Si no, ve al **140**.

298

Tras atravesar los pasillos y ascender las escaleras del Edificio de Ciencias, finalmente das con lo que buscabas y te detienes frente a una puerta de nogal oscuro junto a la que se encuentra una placa de latón que indica el nombre de la profesora.

Justo cuando estás a punto de llamar a la puerta, decides probar a girar el pomo. Este cede y la entrada al despacho se abre con un chasquido.

—¿Profesora Nidus? —la llamas en voz baja, pero no recibes ninguna respuesta de la oscura sala que aguarda al otro lado del umbral.

Si quieres entrar en el despacho de la profesora Nidus sin permiso, ve al **283**.

Si prefieres ir a ver al Dr. Milan Christopher, si es que aún no lo has hecho, ve al **168**.

299

Te apartas del joven policía y echas a correr con la esperanza de huir de los agentes antes de que se den cuenta de lo que está ocurriendo. Pero no es la primera vez que los gendarmes del Departamento de Policía de Arkham tienen que lidiar con un prófugo sospechoso.

El sargento extiende el pie para hacerte la zancadilla y te hace caer sobre la gravilla.

Pierde −**1 VIDA** por los dolorosos rasguños que te haces tanto en las manos como en las rodillas.

Antes de que puedas ponerte en pie, los guardias te levantan con brusquedad, te esposan las muñecas detrás de la espalda y te meten en uno de los coches de policía que luego atravesarán la ciudad para llevarte a la comisaría del Barrio Este.

Toma la Debilidad **{DELINCUENTE}** y ve al **59**.

300

A pesar de las agotadoras penurias que has sufrido esta noche, la muy necesaria adrenalina le proporciona a tu cuerpo el empujón que precisa y huyes de la Casa Abaddan, mientras los gritos de los sectarios que aún combaten y el zumbido del enjambre se desvanecen en la distancia.

Sin embargo, una vez vuelves sobre tus pasos hasta salir al exterior, donde te recibe el aire nocturno y frío de nuevo, sucede algo inverosímil que distorsiona el mundo tal y como lo conoces. Comienzas a sentir temblores bajo tus pies y un repentino descenso de la presión atmosférica; todo ello acompañado del rugido de un huracán Aún así, tú prosigues con tu huida campo a través.

No te atreves más que a mirar por encima de tu hombro, aunque eso te basta para presenciar lo que le está ocurriendo a la casa: la mansión

parece estar al borde del colapso. Unas formas geométricas imposibles se apoderan del edificio a medida que empieza a doblarse sobre sí mismo, las paredes de ladrillo se inclinan, los tejados a dos aguas colapsan y las ventanas se hacen añicos antes de abatirse y cerrarse sobre sí mismas. En ningún momento dejas de correr, sino que aprietas el paso presa del pánico, que te espolea hasta el agotamiento. La luz de la luna te persigue hasta que el eclipse



termina y entonces alzas la mirada hacia el cielo para ver si el satélite ha vuelto, pero tanto el orificio celeste como la entidad que merodeaba en su interior han desaparecido.

Fatigado, con las piernas y los pulmones ardiéndote, te detienes con torpeza y contemplas la hacienda bañada por el fulgor de la luna. Sin embargo, no hay rastro de la Casa Abaddan. Ni siquiera queda una huella en el lugar sobre el que se alzaba, ni tampoco señal alguna de que allí hubiese habido un sótano o una bodega. Lo único que permanece allí es una extensión de césped prístino. Es como si la vivienda no hubiese existido nunca; de hecho, tus recuerdos del lugar están empezando a evaporarse.

¿Implica la desaparición de la casa la destrucción de las sectas rivales? ¿O ha sido una consecuencia de la muerte del hechicero de Nyarlathotep, el Dr. Blaine? Al fin y al cabo, da igual la razón. Lo único que importa es el hecho indisputable de que no solo han desaparecido los dioses locos y sus devotos, sino que has impedido que un poder aún más peligroso se alce sobre Arkham. Al menos, eso esperas.

De pronto, sientes la imperiosa necesidad de tomar una taza de café y algo de comer, así que partes hacia el Restaurante de Velma, donde comenzó tu aventura, mientras unos tentáculos como zarcillos de nubes negras se arrastran por el cielo que se alza sobre tu cabeza.

Toma el SECRETO: *La oscuridad sobre Arkham.*

Puntuación final: 4 estrellas.

Fin.

LISTA DE SECRETOS

Estos son los SECRETOS que puedes encontrar durante tu partida:

☐ *Abracadabra*

☐ *Ángel descarnado cazador*

☐ *Buscador de huevos*

☐ *Callejón sin salida*

☐ *Catalejo*

☐ *El ascenso de Ezel-zen-rezl*

☐ *El caos reptante*

☐ *El cazador en la oscuridad*

☐ *El Cielo Vacío*

☐ *El detective*

☐ *El entomólogo*

☐ *El historiador*

☐ *¿Es una daga lo que ven mis ojos?*

☐ *Foto familiar*

☐ *Galería familiar*

☐ *Guerra de los Dioses Exteriores*

☐ *La bibliotecaria*

☐ *La forense*

☐ *La oscuridad sobre Arkham*

☐ *La pitonisa*

☐ *La primera víctima*

☐ *Las gallinas que entran por las que salen*

☐ *Localización uno*

☐ *Localización dos*

☐ *Localización tres*

☐ *Localización cuatro*

☐ *Localización cinco*

☐ *Localización seis*

☐ *Localización siete*

☐ *Localización ocho*

☐ *Localización nueve*

☐ *No se puede hacer una tortilla sin romper algunos huevos*

☐ *Para servir y proteger*

☐ *Perdido en Arkham*

☐ *Presagios tenebrosos*

☐ *Recuerda, recuerda*

☐ *Sabiduría de los antiguos*

☐ *Uno oculto*

☐ *Dos oculto*

☐ *Tres oculto*

☐ *Cuatro oculto*

☐ *Cinco oculto*

☐ *Seis oculto*

☐ *Siete oculto*

☐ *Secretos de los Primigenios*

☐ *¿Te apetece un mordisquito?*

☐ *Turuleca*

☐ *Vivir para luchar otro día*

LISTA DE SUPERSECRETOS

☐ Termina con una combinación de **COMBATE** + **INTELECTO** + **VOLUNTAD** de **15** o más:

Líder.

☐ Termina con al menos dos estrellas y una combinación de **COMBATE** + **INTELECTO** +

VOLUNTAD de **5** o menos: ***A un paso***.

☐ Termina con 1 o 0 estrellas: ***Nos vemos a la luz de la luna.***

☐ Termina con tres investigadores diferentes: ***Defiende Arkham cueste lo que cueste.***

☐ Termina con *Galería familiar* + *Foto familiar*: ***Álbum familiar***.

☐ Termina con *¿Te apetece un mordisquito?* + *Uno oculto* + *La forense:* ***La oscuridad sobre***

Arkham.

☐ Termina con *El detective* + *El entomólogo* + *La pitonisa* + *El historiador* + *La bibliotecaria*:

Aliados.

☐ Termina con *Las gallinas que entran por las que salen* + *Turuleca* + *Buscador de huevos* +

Tres oculto + *No se puede hacer una tortilla sin romper algunos huevos*: ***Huevos de Pascua.***

☐ Termina con **5** o más de **CORDURA** *: **Cabal.***

☐ Termina con **5** o más de **VIDA**: ***Como una rosa.***

☐ Termina con **5** o más de **PERDICIÓN**: ***La condena caerá sobre ti***.

☐ Termina con **10** o más **PISTAS**: ***Detective de tomo y lomo***.

☐ Termina con **5** o más **RECURSOS**: ***Preparacionista***.

☐ Termina con **0 PISTAS**: ***Con suerte.***

☐ Termina con **0 RECURSOS**: ***Viajando con poco equipaj**e.*

☐ Termina con **0** de **CORDURA** o menos, **0** de **VIDA** o menos y las **5** debilidades que pueden conseguirse en el juego: ***Loco, malo y peligroso**.*

☐ Termina sin hacer trampa ni una vez: ***La honestidad es la mejor opción.***

☐ Lucha contra 4 tipos distintos de monstruo: ***Figura en la captura de criaturas**.*

☐ Encuentra la [SIERRA QUIRÚRGICA], el [CUCHILLO DE PAN], la [DAGA CEREMONIAL], la

[NAVAJA AUTOMÁTICA] y la [PISTOLA] en la misma partida: ***Hasta los dientes**.*

☐ Termina con el [BRANDY] y el [WHISKY]: ***Sed de aventuras***.

☐ Termina con el [INFORME DE ARCHIBALD], el [PLANO], la [TARJETA DEL DETECTIVE

HARDEN], el [MAPA DEL JARDÍN], la [LIBRETA DEL DR. BLAINE] y el [MAPA DE LA CIUDAD]:

***Pruebas documentales**.*

☐ Termina con la [DAGA CEREMONIAL], las [TÚNICAS DE SECTARIOS] y la [MÁSCARA DE

CRÁNEO]: ***Centinela de Ark'at.***

☐ Descubre los 24 objetos en tus partidas: ***Coleccionista.***

☐ Descubre los 20 finales sin estrellas: ***Mala suerte**.*

☐ Descubre las 9 localizaciones secretas: ***Localización, localización, localización.***

☐ Descubre los 7 Secretos ocultos: ***Ni un rincón sin revisar***.

☐ Descubre los 6 finales con estrellas: ***Escrito en las estrellas**.*

☐ Consigue los 27 Supersecretos que figuran encima de este:

***Detallista*.**

☐ Consigue los 48 Secretos dentro del libro: ***Persistente***.

☐ Y si consigues tanto *Detallista* como *Persistente*, adjudícate también ***Obsesión*.**

INVESTIGADOR

VOLUNTAD

INTELECTO

COMBATE

VIDA

Pérdida de vida: Si tu salud está por debajo de 0, sufrirás una penalización igual a su valor en el combate. Así, si tu salud es -1, deberás restar 1 a tu combate. Si tu salud es -2, deberás restarle 2, y así sucesivamente.

CORDURA

Pérdida de cordura: Si tu cordura está por debajo de 0, sufrirás una penalización igual a su valor en la voluntad. Así, si tu cordura es -1, deberás restar 1 de tu voluntad. Si tu cordura es -2, deberás restarle 2, y así sucesivamente.

RECURSOS

PISTAS

PERDICIÓN

OBJETOS

OBJETO INICIAL

OTROS OBJETOS

CAPACIDADES

CAPACIDADES PRINCIPALES

OTRAS CAPACIDADES

DEBILIDADES

DEBILIDADES PRINCIPALES

OTRAS DEBILIDADES

AGRADECIMIENTOS

He disfrutado inmensamente de mi paso por las calles sombrías de Arkham, Massachusetts. Siempre he sentido fascinación por todo lo que tenga que ver con Lovecraft y ya había escrito relatos cortos inspirados por los mitos de Cthulhu en el pasado, pero esta es la primera vez que escribo un librojuego con este tipo de elementos sobrenaturales.

Me gustaría darle las gracias al equipo de Aconyte Books (Marc Gascoigne, Gwendolyn Nix y Matt Keefe) no solo por pedirme que crease esta aventura, sino por ayudarme a darle forma hasta convertirla en lo que tienes ahora entre tus manos.

También me gustaría agradecerle a Asmodee Franchise Development Team y a Fantasy Flight Games su orientación y sus inestimables sugerencias. Y, por último, debo darle las gracias a Victor Cheng por probar el juego a fondo, lo que resultó de gran ayuda.